昭和63年9月1日発行(毎月1回1日発行)第7巻第9号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

September 1988 9
定価 ¥380



ビデオゲームが家庭で楽しめる [中古ゲーム基板購入ガイド付]

コントロールBOX紹介

早くも新作登場!セガ体感ゲーム

パワードリフト

ホンキでPlayホンネでReview

コナミMSXゲームの人気を探る

@コマンドで好きな音色が作れる

PC-88TONE CHANGER

だれでも打ち込める特選プログラム50本

BM-Jr./LII2 移植版 CARRYING FRUITS Jr.
BM-LIII MK5 移植版 CANDLE
ファミコン/ツインファミコン ファミリーベーシックV3マガジン創刊号/いたずらカラスをやっつけろ/スターシップvsマリオンズ
FM-7/77 オホホランド/The Devilish Labylince
JR-200 北京
M5 OPRASIO/SUBERANKAIII
MSX Wasis/押して足せ－コペンハーゲンの秋－/BOMB & BOMB
MSX2 Put'n
MZ-1200/700 らっきょはきらい
MZ-700/1500 4人ビンゴ/BREAK THE WALL/EASY DRIVE
MZ-1500 FURIOUS
MZ-80B/2000/2200 Mr.UNYO
MZ-2000/2200 BALL
MZ-2500 PARODIC WARS
PASOPIA7 MAGNET BALL
PC-6001/mkII/6601/SR 魔法の石/Windy Wolf
PC-6001mkII/6601/SR カブ
PC-6001mkIISR/6601SR 移植版 THE RETURN OF RAINBOWII～魔城へのいざない～
PC-8001/mkII/SR 反射神経衰弱/レーザーファイト
PC-8001mkII/SR ジクダミア
PC-8001mkIISR ぶたぶった
PC-8801 移植版 つなひきかんぱにい
PC-8801mkIISR INF
PC-88VA ヤーレンソーレン北海道
PC-9801 がんばれかにおくん!
S1 レスキューS1
SC-3000 夢光年
X1 AS A LINE/CLOUD COUNTRY
X68000 アイスホッケー
PB-100/110 水の要塞/修羅場、究極ばあちょん
PC-1501 夢幻戦士ヴァーリズ

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISR A-JAX－CROSS Point－
X68000 ベラボーマン/A-JAX－CROSS Point－
MSX グラディウスII－ステージ1－
MZ-2500 スペースハリアー ENDING
PC-9801＋サウンドボード ファンタジーゾーン7面
X1＋FM音源ボード LIFE FORCE－肝臓ステージ－

パソコン専用モニタでテレビ放送が楽しめる

シャープRGBシステムチューナー「AN-8TU」

SHARP

20MBハードディスクモデル



X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE HD

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-611C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格399,800円

ハイコストパフォーマンスFDモデル



X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-601C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格319,800円

〈X68000ACEシリーズの主な特長〉●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ ●68000搭載 ●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト) ●フレンドリーOS、Human 68k搭載 ●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理 ●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力 ●512×512ドット、65,536色同時発色 ●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能 ●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ ●テキストビットマップ方式採用 ●8重和音ステレオFM音源搭載 ●音声デジタイズ記録AD PCM※採用 ●マウス・トラックボール標準装備 ●5インチ1MバイトFDD2基搭載 ●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル ●20Mバイトハードディスク内蔵(CZ-611C)

※Adaptive Differential PCM

■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm)CZ-601D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格119,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm)CZ-611D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格145,000円
■チルトスタンドCZ-6ST1-E(グレー)・-B(ブラック)標準価格5,800円

資料請求券
X68000
Bマガ
9係

アートの領域へ。

クォリティを維持しつづけることは、ある意味では創造することより困難なこととも言われています。出会いが印象的であればあるほど、その後が大変です。このことは、そのままX68000の歩みを言い得ているかも知れません。確かに技術は日進月歩です。しかしそれだけでコンピュータがもつべき創造性を論ずることはできないのも、また事実です。私たちはテクノロジーとクリエイティブマインド、いわば人とマシンとのソフトウェアインターフェイスで応えます。ホリゾンタルなマシンとしての熟成。そこからはいくつもの分野が見えてくるはずです。そしてどんな分野にしろX68000の仕事はアートであるべきです――。ますます洗練されて信頼性を高めたACEシリーズの登場で、あなたはまた新たな可能性に出会えそうです。

豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

● 15型カラーディスフレイ	CU-15M1-E	標準価格 99,800円
● カラーイメージスキャナ※1	CZ-8NS1	標準価格 188,000円
● カラーイメージユニット※2	CZ-6VT1	標準価格 69,800円
● カラービデオフリンタ	CZ-6PV1	標準価格 198,000円
● 24ヒン漢字フリンタ(80桁)	CZ-8PK7	標準価格 122,000円
● 24ヒン漢字フリンタ(136桁)	CZ-8PK8	標準価格 152,000円
● 24ヒン漢字フリンタ(80桁)	CZ-8PK9	標準価格 89,800円
● 熱転写カラー漢字フリンタ	CZ-8PC2	標準価格 69,800円
● ハードディスクユニット(20MB)	CZ-620H	標準価格 178,000円
● モデムユニット※3	CZ-8TM2	標準価格 49,800円
● RS-232Cケーブル(平行接続型)	CZ-8LM1	標準価格 7,200円
● RS-232Cケーブル(クロス接続型)	CZ-8LM2	標準価格 7,200円
● 拡張I/Oボックス(4スロット)	CZ-6EB1	標準価格 88,000円
● 1MB増設RAMボード(内蔵用)	CZ-6BE1A	標準価格 38,000円
● 2MB増設RAMボード※4	CZ-6BE2	標準価格 79,800円
● 4MB増設RAMボード※4	CZ-6BE4	標準価格 138,000円
● FAXボード	CZ-6BC1	標準価格 79,800円
● GP-IBボード	CZ-6BG1	標準価格 59,800円
● ユニバーサルI/Oボード	CZ-6BU1	標準価格 39,800円
● 増設用RS-232Cボード(2チャンネル)	CZ-6BF1	標準価格 49,800円
● 数値演算フロセッサボード	CZ-6BP1	標準価格 79,800円
● スキャナ用ハラレルボード	CZ-6BN1	標準価格 29,800円
● システムラック	CZ-6SD1	標準価格 44,800円
● アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	AN-160SP	標準価格 59,800円
● トラックボール	CZ-8NT1	9月発売予定
● ジョイカード	CZ-8NJ1	標準価格 1,700円

※1 使用に際しては、カラーイメージスキャナCZ-8NS1に同梱のRS-232Cケーブルで接続するか、より高速のハラレルデータ転送を行う場合、別売のスキャナ用ハラレルボードCZ-6BN1で接続してください ※2 使用に際してはコンピュータ本体と専用15型カラーディスフレイテレビ(CZ-601D、CZ-611Dなど)が必要です ※3 モデムユニットCZ-8TM2に同梱のソフトはX1/X1 turboシリーズ用です ※4 使用に際しては、あらかじめ、別売の1MB増設RAMボードCZ-6BE1Aを増設してください

アートツールと呼びたい「PRO-68K」シリーズソフト。

イージーオペレーションの統合型表計算ソフト BUSINESS PRO-68K	CZ-212BS	標準価格 68,000円
コマンド型リレーショナルデータベース DATA PRO-68K	CZ-220BS	標準価格 58,000円
ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース CARD PRO-68K	CZ-226BS	標準価格 29,800円
FM音源をフルサポートするサウンドエディタ SOUND PRO-68K	CZ-214MS	標準価格 15,800円
マウスを使った簡単操作の楽譜ワープロ MUSIC PRO-68K	CZ-213MS	標準価格 18,800円
AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ Sampling PRO-68K	CZ-215MS	標準価格 17,800円
オリジナリティを活かせるポップアートツール NEW Print Shop PRO-68K	CZ-221HS	標準価格 19,800円
フルスクリーンエディタ内蔵の通信ソフト Communication PRO-68K	CZ-223CS	標準価格 19,800円
ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ C compiler PRO-68K	CZ-211LS	標準価格 39,800円
ソフトウェア開発ツール THE 福袋 V2.0	CZ-224LS	標準価格 9,980円
マルチタスク、リアルタイムオペレーティングシステム OS-9 X68000		10月発売予定

〈ゲームソフト〉

● ツインビー	CZ-217AS	標準価格 7,800円
● アルカノイド	CZ-222AS	標準価格 7,800円
● 沙羅曼蛇		9月発売予定
● 熱血高校ドッジボール部		10月発売予定
● フルスロットル		8月発売予定

〈パソコン教室開催のお知らせ〉 X68000、MZ-2861のパソコン教室を開催します。くわしくは、下記までお問い合せください。

札幌(011)642-8111・仙台(022)288-8705・東京(03)260-1161・横浜(045)201-6525・名古屋(052)332-2611・大阪(06)222-7655・神戸(078)291-8715・福岡(092)481-2860

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ株電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

Piで、君だけのビデオインデックスや電子システム手帳を作ってみよう。

Piは、パーソナルインフォメーションツールの名前の通り、PC-88VA2/VA3※の16ビットパワー、AV機能をたっぷり活用しながら、僕たちの夢を簡単に実現してくれる最先端のマルチメディア。自分の感性にぴったりフィットしたいろんな使い方ができるんだ。たとえば、という事で、今回は初めについてくるサンプルホルダーを自分だけのホルダーにしてしまう方法を紹介しよう。

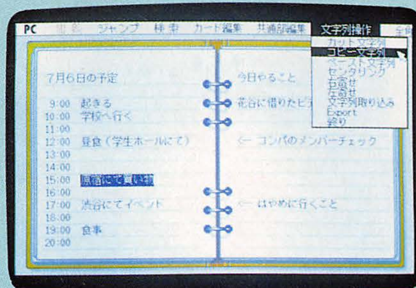
ビデオインデックスにイントロの音を入れたい。

Piについてくるすぐれもののビデオインデックス。文字を入れるだけでもいいんだけど、ちょっとオリジナリティを発揮してサウンドを入れてみたい。たとえば音楽番組のビデオなら、曲のイントロをビデオデッキからサンプリングして音のデータとしてとりこむ。そして、インデックスに書いたそれぞれの曲名の上に透明の音ボタンを設定してさっきの音のデータとリンクさせる。こうすれば、インデックスを見たとき、曲名のところをマウスでクリックするとイントロが鳴り出す。いつでもどんな曲かすぐ分るというわけだ。また、映画のインデックスなら、カードを画面に出した瞬間にメインテーマの曲が流れるなんておしゃれもできる。これは、ぜひぜひみんなに見せなければ…。



彼女が声で応えるシステム手帳を作ってみる。

システム手帳の画面もどんどん手を加えてみたい。たとえば週間予定表。毎日の詳しい予定は別のカードに記入し、週間予定表には大まかに書いて詳しいカードとリンクさせるんだ。ついでに、メモ帳やアドレス帳もリンク。知りたい項目をマウスでクリックすればいくらでも詳しく引けるように、いろいろ工夫する。ついでに彼女の声もサンプリングできたら最高。彼女が毎日予定を教えてくれるなんて、実になかなかかっこいいじゃない。



※PC-88VAで「Pi」を使用する場合は、増設RAMボード(PC-88VA-01)、もしくは、PC-88VAソフトウェアバージョンアップボード(PC-88VA-91)のいずれかが必要です。標準装備のPC-88VAで「Pi」を実行した場合、アニメーションの実行ができませんのでご注意下さい。

●面白アイデア、続々集合。

茨城県の坂井純一くん(18歳)からは、苦手な地理のお勉強ホルダーの提案。世界地図の上をクリックするとその国のカードが出てきて、さらにその国の都市名とか歴史とかのカードがたくさんあって…。たまには国歌なんか流れてくるというアイデアだ。福岡県の田原淳一郎くん(17歳)からは、由貴ちゃんの発音によるイングリッシュスクールPi版の提案もある。また、ユースホステルガイドは神戸市の増渕治郎くん(19歳)。地図のカードにYHのマークがあって、それをクリックすると駅からの細かい地図やYHの写真、宿泊案内が引き出せる。また、ペアレントの声のメッセージも聞けるという利用法だ。

●Pi活用アイデア、募集中。

Piについて僕にはもっとユニークなアイデアがあるという君。ぜひ教えてほしい。住所、氏名、年齢を書いて下記あて先へ。面白いものはぜひこのページで発表する予定。抽選で10名様には、由貴ちゃんのオリジナルテレホンカードも当たるよ。

◆締切り：8月末日(当日消印有効)　◆あて先：〒104 東京都中央区銀座2-16-7 電通恒産第3ビルVR・DMセンター「Piアイデア」係

今回のテーマ

高性能がシステムをサポートするNECのディスプレイでバラエティ豊かなコンビネーションを楽しむ。

高性能ぶりが頼もしいNECのディスプレイ。ビデオやパソコンとの美しいコンビネーションが生れます。大きな可能性を持っていま、映像の世界を広げます。

NEC DISPLAY NEWS

NECディスプレイを使いこなすための耳より情報。

PC-KD863S

アナログRGB専用の高解像度ディスプレイ。ステレオ2ch再生が可能。



◎15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 118,000円

- アナログRGB専用ディスプレイ。
- マルチシンク2モード(15.98kHz/24.83kHz)自動切換え。
- 音声出力5W(2.5W+2.5W)着脱式スピーカー標準装備。
- ステレオ2ch再生可能。
- 情報処理装置等電波障害自主規制協議会(VCCI)基準適合。
- 専用回転台付。



PC-KD855

スモークフィルタを装着したカラーディスプレイ。

◎14型カラーディスプレイ
標準価格 69,800円
(専用回転台はオプションです。)

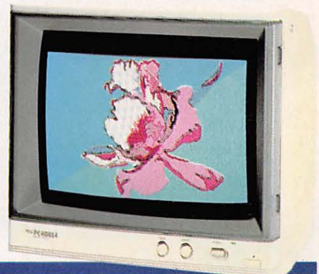
- 2,000文字対応。
- スモークフィルタ装着。
- 情報処理装置等電波障害自主規制協議会(VCCI)基準適合。
- オプションの専用回転台を使えば自由な角度に画面を設置できる

PC-KD854

アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 89,800円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- ドットピッチは、0.39mm。
- アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。
- オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。



NEC

先進の粋を極めたNECのディスプレイ。
バリエーション豊かに堂々のラインアップです。

PC-KD871
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／158,000円

PC-KD861
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／138,000円

PC-KD853
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／118,000円

PC-KD862
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800円

PC-8851
●14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／58,800円

PC-8841
●12型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／44,800円

PC-8050N
●12型グリーンディスプレイ
標準価格／29,800円

PC-8046
●9型グリーンディスプレイ
標準価格／35,800円

SPECIFICATION

型式	サイズ	ブラウン管	グラフィック解像度ドットライン	表示文字例文字×行	水平走査周波数(KHz)	ドットピッチ	入力信号方式	フィルタ付	ケーブル	適応機種 PC-88VA	PC-8801 FA MA	PC-8801MKII TR	PC-9801U UV UX	PC-9801VM21 VX	高解像度専用 ☆は
PC-KD863S	15	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用		○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD855	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.41(ストライプ)	アナログ専用	○	○	△	○	○	※	※	
PC-KD854	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.39	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○	☆
PC-KD871	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD861	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用		○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD853	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.31	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○	☆
PC-KD862	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○	☆
PC-8851	14	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○	☆
PC-8841	12	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○	☆
PC-8050N	12	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○			
PC-8046	9	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○			

●△ビデオの入力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●※専用高解像度ディスプレイをお薦めします。

〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間／9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

C&C Computers and Communications

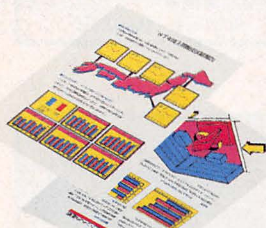
NEC



▲写真をコンピュータ・グラフィックスに。

高速、高精度で、ハイ・レベルな画像入力を実現。





◀ビジネス文書に図やグラフを入れて。



◀アート感覚を活かして。



▲顧客管理カードに顔写真を入れて。

NECパーソナルコンピュータ

イメージスキャナ

PC-IN503H

標準価格 165,000円

●本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
●16階調を指定するには、パソコン本体にアナログRGB出力と16色表示が可能なグラフィック機能を持っていることが必要です。

より速く、より精密に。多階調、ディザ機能が高性能な画像読み取りを可能にしました。

■**このクラス最高の16階調を実現。**中間調の写真やイラストなどA4版まで16階調で読み取り可能。オフィスでの画像処理に威力を発揮します。

■**より高速になった画像入力。**精密で複雑な原稿も高速で読み取ります。PC-9800シリーズとGP-IBインタフェース(PC-9801-29N)を介して接続することで、より高速の画像転送(DMA転送)を可能にしています。

■**パソコンとの接続も簡単。**各種インタフェースを装備し、PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ本体との接続が可能。

■**直接プリンタに接続。**PCシリーズのプリンタを使用し、入力画像をダイレクトにプリントアウト。(モノクロプリントのみ)

■**便利な一時停止機能。**ボタン一つで、読み取り途中での停止、再スタートが可能。

■**PC-IN501/PC-IN502とのソフトウェア的に高い互換性を保持。**



●最大A6判の読み取りが可能なハンディイメージスキャナ
PC-IN511
標準価格 69,800円



●A4版まで16階調で読み取り可能
●PC-IN501/PC-IN502とソフトコンパチブル
PC-IN503 標準価格 149,800円



●誰にでも"コピー感覚で"手軽に入力できる
PC-IN502 標準価格 99,800円

日本電気グループ

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター 受付時間…9:00〜17:00 月曜日〜金曜日(祝日を除く)
東京03(452)8000 大阪06(211)9800 電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

パソコンで初めて、文字放送が受信できる「文字放送カード」。

新登場

高度なAVC機能をスケールアップする、ハード&ソフト群。

●鮮明なグラフィック表示。こんなに鮮やかなビジュアル機能を標準装備。AV40EXは、目を見はるほど美しい26万色カラー表示や、日本語表示に威力を発揮する400ライン8色表示に対応。AV20EXは、4096色同時発色をサポートします。圧倒的なビジュアル機能は、他を寄せつけません。

●日本語機能も強力。AV40EXには、日本語ワープロとして定評のあるOASYS Liteと同等の約4万語辞書ROMを搭載しました。すばやく、そして的確なかな漢字変換が可能です。AV20EXでもオプションの日本語カード(¥29,800)を使用して、40EXに匹敵する日本語処理がおこなえます。

●メインCPUの動作クロックを25%アップ(AV40/20比)。回路のLSI化により、MMR(Memory Management Register)使用時の処理スピードアップを実現しました。もちろん、AV40/20の動作クロックもサポートします。

●高速日本語処理をサポートするF-BASIC。F-BASICの日本語処理スピードはAV40/20に比べ最大2倍に高速化。起動時にメニュー画面から選択する方式など、さまざまな点で、使いやすさもより一層向上しました。

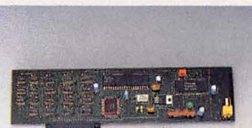

26万色ディジタイズ画面



日本語表示例(400ライン)

●最先端の情報が見られる、便利な文字放送。テレビ放送の電波のすき間を利用して、文字や図形情報を送る「文字放送」。ニュースや天気予報をはじめ、交通情報、株式市況から、カラオケにいたるまで、最新の情報が無料で見られます。番組数は、現在約370。役立つ情報が、いっぱい。

●パソコンをさらに便利にする文字放送カード。新登場の文字放送カード(¥38,000)は、この文字放送を受信するためのオプションカード。AVシリーズ全機種で使えます。低価格で、小型なカード型ですから、文字放送を気軽に楽しめます。多色表示やグラフィック機能、FM音源など高度なAV機能により、文字放送の複雑なデータをパソコン上で容易に再現。この文字放送カードにより、AVシリーズがパソコン、テレビ、文字放送受信の一台3役となり、「マルチ情報ターミナル」として、さらに便利になりました。


文字放送カード(¥38,000)

●受信した情報の編集、加工も簡単にできる。文字放送を見るだけでなく、パソコンならではの活用も可能。受信した情報をフロッピィディスクに保存して、好きな時に再生することができます。また、F-BASICや他のオプションソフト(FMグラフィックエディタやFMミュージックエディタなど)を使えば、情報の編集、加工なども思いのまま。生活に役立つ情報を楽しく、有益に活用できます。パソコンの世界を一層広げる文字放送カード。AVシリーズが、さらに楽しくなりました。



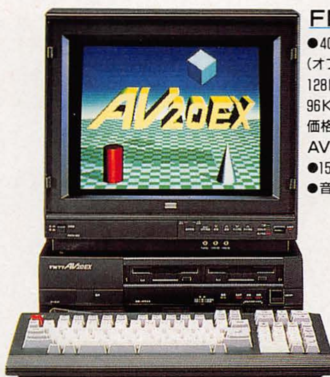
文字放送画面

FM77AV40EX

●26万色/4096色表示(200ライン時)と400ライン8色対応●強力な日本語機能●メインメモリ192KB(最大448KB)、グラフィック用VRAM 192KB●ビデオ入力端子標準装備●本体標準価格(キーボード付)¥168,000

AV40EX専用カラーCRTディスプレイ-14
●14インチ●4000文字対応●21ピンマルチ端子●400ライン対応デュアルスキャン●標準価格¥89,800 チルト台●標準価格 ¥5,800





FM77AV20EX

●4096色同時表示(200ライン)●日本語カード(オプション)で日本語機能拡充●メインメモリ128KB(最大192KB)、グラフィック用VRAM 96KB●ビデオ入力端子標準装備●本体標準価格(キーボード付)¥128,000

AV20EX用カラーCRTテレビ-15S
●15インチ●2000文字対応●21ピンマルチ端子●音声多重放送対応●標準価格¥108,000

スーパー・クリエイティブ・パソコン

FM77AV40EX/20EX

「富士通FMプラザ」オープン

このたび、FMシリーズ用ビジネスアプリケーションソフトおよび関連図書を一堂に集めたソフトウェアライブラリセンタをオープン
問い合わせ先:東京都港区新橋5-36-11(横浜ゴムビル1階)富士通FMプラザ TEL03-434-3280(受付)
運営時間:9:00AM〜5:00PM(土・日・祝日は休館)

富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321 ●秋葉原(03)251-1448 ●札幌(011)222-5466 ●仙台(022)266-8711 ●名古屋(052)251-7231 ●大阪(06)344-7648 ●広島(082)211-1717 ●福岡(092)713-0135





白いビルに、グリーンの「STAND-BY」が目印!

あのスタンバイが

おまたせ!
東京・秋葉原に。

6つの販売システム
●アフターサービス万全●中古品は全て3ヶ月保証●短期、長期、ボーナス一括払いのクレジットがOK●お支払いは商品到着時(代引制度)全国どこでもOK●ご都合に合わせ配達期日指定可能●スタンバイオリジナルプログラムによる販売パソコンのデータを完全管理

中古パソコンの豊富な在庫と抜群の品質!パソコンファンはぜひ一度ご来店を!



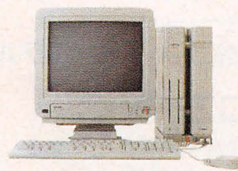
PC-9801CV21

PC-9801CV21 ………… ¥355,000
↓ スタンバイ特価



PC-9801LV21

PC-9801LV21 ………… ¥345,000
↓ スタンバイ特価



X68000

CZ-611C	¥399,800
CZ-601D	¥119,800
合計¥519,600	→ お電話下さい
CZ-601C	¥319,800
CZ-601D	¥119,800
合計¥439,600	→ お電話下さい



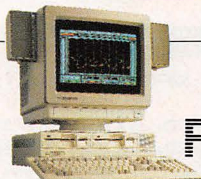
PC-88 VA2/VA3

PC-88VA2	¥298,000
PC-KD863S	¥118,000
合計¥416,000	→ スタンバイ特価
PC-88VA3	¥398,000
PC-KD863S	¥118,000
合計¥516,000	→ スタンバイ特価



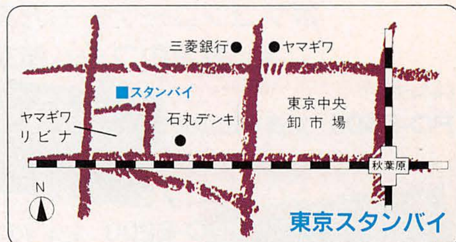
PC-9801 UX21/41

(UX21) PC-9801UX21	¥348,000
CU-14AD	¥84,800
合計¥432,800	→ ¥310,000
(UX41) PC-9801UX41	¥545,000
PC-KD854	¥89,800
合計¥634,800	→ スタンバイ特価



PC-8801 FA/MA

(FA) PC-8801FA	¥168,000
CU-14BD	¥64,800
合計¥232,800	→ ¥160,000
(MA) PC-8801MA	¥198,000
PC-KD854	¥89,800
合計¥287,800	→ スタンバイ特価



TOKYOスタンバイ 03(258)8955 / OSAKAスタンバイ 06(340)7777

電話受付 AM10:00〜PM8:00

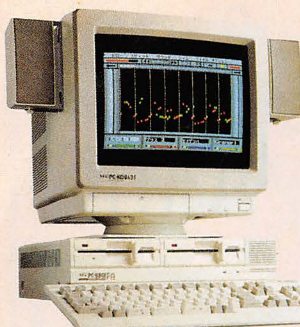
STAND-BY

TOKYOスタンバイ オープン!

東京:〒101 東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル2F・3F)
大阪:〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)
営業時間/AM10:00〜PM7:00
定休日/東京スタンバイ:毎週木曜日
大阪スタンバイ:毎月第2水曜日



社団法人日本通信販売協会会員



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FA

注番 B901

- PC-8801FA……………… ¥168,000
- PC-KD854……………………¥89,800
- マウス(TS-M88)+ゲームパック+ディスケット(10枚)+TS-88SP ……サービス

合計定価 ¥257,800

ツクモ特価 ¥175,000

クレジット例	初回 ¥8,600
月々¥8,300×23回払い	

★セット内容と写真のモニターは異なります。

99 ツクモ の日

TSUKUMO'S DAY

9月9日はツクモの日です。なぜツクモの日かというと9が2つ並ぶからです。さらに今年は大安吉日。こんなにおめでたいことはありません。「九十九」と書いてツクモ。ツクモの日記念セールであなたのパソコンライフをさらに広げて下さい。

PC-8801シリーズ用周辺機器

PC-8801-10	ミュージックインターフェースボード	¥28,000	➡特価¥23,800
PC-8801-13	パラレルインターフェースボード	¥ 9,800	➡特価¥ 8,500
PC-8801-17	ビデオアートボード………	¥49,800	➡特価¥42,000
PC-8801-18	ビデオデジタイズユニット	¥89,800	➡特価¥76,000
PC-8801-22	マルチボードB…………	¥22,000	➡特価¥18,800
PC-8801-23	サウンドボードII(〜FR/MR)	¥39,800	➡特価¥33,800
PC-8801-24	サウンドボードII(FH/MH)…	¥39,800	➡特価¥33,800
TS-M88	マウス(SR以降の88)………	¥ 7,800	➡特価¥ 4,800
TS-88SP	ステレオアンプ内蔵スピーカ	¥11,800	➡特価¥ 6,800

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA

注番 B902

- PC-8801MA…………¥198,000
- PC-KD854 ……………¥89,800
- マウス(TS-M88)+ゲームパック+ディスケット(10枚)+TS-88SP

合計定価 ¥287,800

ツクモ特価 ¥195,000

クレジット例	初回¥10,700
月々¥9,200×24回払い	

X1G モデル10

注番 B903

CZ-820C

今なら6種類のソフトパック「横綱」がついて……

ツクモ特価 ¥19,800

X68000
X1 turbo ZII
特価販売中

X1G モデル30

注番 B904

- CZ-822CB…………¥118,000
- CZ-820DB……………¥79,800
- ディスケット(10枚)+オリジナルゲームパック+「イース」…サービス

合計定価 ¥205,600

ツクモ特価 ¥99,800

クレジット例	初回 ¥9,884
月々¥8,900×11回払い	

X1 turbo Z

注番 B905

- CZ-880CB…………¥218,000
- CZ-880DB…………¥128,000
- ディスケット(10枚)+ゲームパック……………………サービス

合計定価 ¥346,000

ツクモ特価 ~~¥189,800~~

クレジット例	初回 ¥9,572
月々¥8,000×23回払い	

ポケコンコーナーも充実のツクモ 今、第2のブーム倒来!

シャープ
PC-E500 定価¥28,800
注番 B906
特価¥24,800



シャープ
PC-E200 定価¥22,000
注番 B907
特価¥17,800

※ポケコン本体ご購入の方にポケコンジャーナルプレゼント中!

X1シリーズ用周辺機器

CE-52F(E)	X1F(20)、X1ターボ(20)用 増設ドライブ……………	¥34,800	➡特価¥21,800
TS-FDMKII X1(S)	CZ-503F相当、I/F付属…	¥49,800	➡特価¥32,800
TS-FDMKII X1(W)	CZ-502F相当、I/F付属…	¥69,800	➡特価¥49,800
CZ-8PC2	熱転写カラープリンター………		ツクモ特価販売中
CZ-8PK5	10インチドットプリンター……	¥129,000	➡特価¥69,800
CZ-8PK6	15インチドットプリンター……	¥159,000	➡特価¥89,800
HD-202	20MBハードディスク(X1用I/F付)……	¥98,000	➡特価¥80,000
TS-MX1	マウス(X1/MZ-2500用)………	¥7,800	➡特価¥ 4,800
モデムボード	全二重300ボーソフト付………		➡特価¥ 8,000
モデム	全二重300ボー………		➡特価¥ 2,980
TS-M25	MZ-2500用メモリー………		➡特価¥ 7,800
TS-V25	MZ-2500用VIDEO RAM………		➡特価¥ 8,800

現金書留申込書　BM9係

フリガナ	
ご住所 〒	
フリガナ	
お名前	自宅電話
注文番号	使用機種
セット名	セット価格 ¥
送料 ¥	合計金額 ¥

ご利用ください。通信販売

―代金引き換えでお申し込みの方は―

- お近くの通販センターへお問い合せ下さい。
- 配達日の指定もできます。

―現金書留でお申し込みの方は―

- 左記申込書を同封の上、下記までお送りください。

〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機(株)通信販売部

―銀行振込でお申し込みの方は―

- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい。

富士銀行 神田支店(普)No.894047 九十九電機(株)宛

―クレジットでお申し込みの方は―

- お近くの通販センターへお問い合せ下さい。

お申し込みも電話1本でOK!

記念セール

9月9日〜15日

冬のボーナス一括払いができます。

期間中、3000円以上お買い上げの方
先着5000名様に、ツクモの日 記念
オリジナルキーホルダーをプレゼント!
お友達と一緒にツクモに来てね。

富士通 FM77AV20EX

注番 B920

- FM77AV20EX…………¥128,000
- FMTV-152………………¥89,800
- マウス(TS-M88)+ディスケット(5枚) ゲームパック

合計定価 ¥217,800

ツクモ特価 ¥128,000

クレジット例	初回¥10,600
月々¥9,300×14回払い	

富士通 FM77AV40EX

注番 B921

- FM77AV40EX…………¥168,000
- FMTV-154……………¥138,000
- マウス(TS-M88)+ディスケット(5枚) +ゲームパック
- 富士通熱転写プリンター

ツクモ特価 ¥237,800

冬のボーナス一括払いもできます。

FMシリーズ用周辺機器とソフト

FM77-171	文字放送カード(AV/EX)	¥38,000	特価販売中
FMSC-101	ハンディスキャナ(AV/EX用I/F付)	¥39,000	特価¥34,800
FM77-414	ビデオカード(77EX)	¥29,800	特価¥26,000
FM77-411	ビデオデジタイズカード(77AV)	¥24,800	特価¥21,000
FM77-413	ビデオデジタイズカード(EX)	¥16,800	特価¥14,300
FM77-101	日本語通信カード(7/77)	¥29,800	特価¥25,300
FM77-211	日本語カード(AV20/EX)	¥29,800	特価¥25,300
MB22459	FM音源カード	¥18,000	特価¥12,800
RS-232C plus	RS-232C I/F+I/Oスロット×ケーブル(77/AV)	¥22,000	特価¥20,900
R2D2 512KB	高速RAM DISKカード+ソフト(77/AV)	¥38,000	特価¥36,000
いろどりAV	グラフィックワープロ(3.5"2D/2DD)	¥25,000	特価¥21,000
つどい	日本語統合ソフト(3.5"2D/2DD)	¥38,000	特価¥32,000
COMAS-V3S	日本語ワープロ(5"2D/3.5"2D)	¥19,800	特価¥16,800
サムライ	高性能日本語ワープロ(5"/3.5")	¥19,800	特価¥16,800
プリントショップ	印刷ソフト(5"/3.5")	¥ 9,800	特価¥ 8,300
玄徳WORD V2		¥28,000	特価¥23,800
TS-M88	マウス(FMMO-101コンパチ)	¥ 7,800	特価¥ 4,800

MSX2



ソニー F1XD HB-F1XD 定価¥54,800



ナショナル A1F FS-A1F 定価¥54,800 (漢字ROM内蔵)

どちらもJOYメカ2型+「グラデュースII」付
台数限定 **ツクモ特価 ¥49,800** 注番 B908

■MSX用ドライブ (ディスケット10枚サービス)

- ソニー HBD-F1 特価¥34,800 注番 B909
- ナショナル FS-FD1A 特価¥34,800 注番 B910

■再登場! X1/MSX用ジョイスティック

JOYメカ2型 特価¥3,800 注番 B911



99の日記念プリンターセット (第2水準ROM付)

プリンターケーブル・用紙サービス

スター精密	TR-24CL (f/P)	定価¥69,800	ツクモ特価¥39,800	注番 B915
NEC	PC-PR101TL2	定価¥83,800	ツクモ特価¥62,800	注番 B916
シャープ	MZ-1P17 (MZ/X1)	定価¥79,800	ツクモ特価¥44,800	注番 B917
富士通	FMPR-302A	定価¥128,000	ツクモ特価¥59,800	注番 B918
富士通	FMPR-203B2	定価¥80,000	ツクモ特価¥49,800	注番 B919

大好評! パソコンラック

お値段も大きさも
共にお手頃です。

シグマA.P.O. PW-811 定価¥19,500
特価 ¥9,800
- 棚板3枚
- スチール製
- 865(H) ×660(D) ×610(W)

注番 B913

サンワサプライ SR-007 定価¥24,500
注番 B912



- 棚板4枚
- 1265(H)×700(D) ×620(W)

ツクモ特価 ¥16,800

別売
マウステーブル¥5,800
ペーパートレイ¥4,800

シグマA.P.O. PW-822 定価¥23,500
特価 ¥12,800
- 棚板3枚
- スチール製
- 1250(H) ×640(D) ×620(W)

注番 B914

受注専用ツクモ通販センター

AM10時からPM10時まで受付
東京 ☎03-251-9911

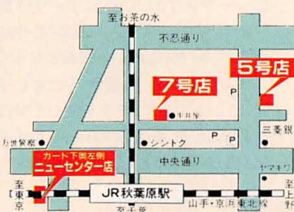
仙台	☎022-263-0791
福島	☎0245-24-1491
新潟	☎025-273-9911
静岡	☎0542-59-6270
松本	☎0263-36-0199
大阪	☎ 06-365-5691
広島	☎082-223-2741
福岡	☎092-474-8521
名古屋	☎052-251-1199
札幌	☎011-241-2299

但し札幌は午前10:30〜午後7:30迄

秋葉原各店

〒109-91 東京都千代田区
神田郵便局私書箱135号
九十九電機㈱

㊕AM10時〜PM7時
㊡8/11、17、18、25、9/1、8



- ニューセンター店 ☎03-251-0987
- 秋葉原5号店 ☎03-251-0531
- 秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋店

営業時間 AM10:00〜PM7:00

- 1号店☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 定休月曜
- 2号店☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 定休水曜

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

営業時間 AM10:30〜PM7:30 定休木曜
☎011-241-2299 札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

4 THANKS 4th ツクモ

キミも今日からパソコン・ミュージシャン

LET'S PLAY! コンピュータ・ミュージックIII

大好評発売中



パソコンとデジタル楽器を結ぶ
インターフェースマガジン第3弾登場!

B5判194ページ
定価1,500円
(送料250円)

パソコンの通信用規格としてRS-232Cというものがあるのは，御存知でしょう。これを使えばメーカーの違うパソコンでもデータのやりとりができてしまう，すばらしいものです。

電子楽器の世界にも同じような規格があり，それをMIDI(ミディ)規格といいます。

MIDIのおかげで，メーカーや機種や用途がちがう楽器でも，接続して同時に演奏させたり，シーケンサと呼ばれる音楽専用のコンピュータを使って多彩な演奏をさせることもできるのです。一人で作ったシーケンス・データをもとに，オーケストラと同じ重厚な音楽を鳴らすことも可能です。

パソコンはもともとコンピュータですから，MIDIのシーケンサとして使うことができます。最近のレコーディング・スタジオにはPC-9801やPC-8801などのパソコンが必需品となっています。

驚いたことに，私達が耳にする，音楽の80%はこうした，コンピュータを使って制作されたものなのです。歌手の歌のバックに流れている，バンドの演奏のほとんどは，実はコンピュータと，電子楽器を組合わせて作られているのです。

ベーマガ読者の多くが楽しんでいるゲーム・ミュージック・プログラミングと同じようなやりかたでプロと違いのない，音楽制作をすることができるのがMIDIを中心としたコンピュータ・ミュージックの世界なのです。

この本は，I，IIに引続き，MIDIとパソコンを結びつける，さまざまな情報を満載しています。

君のパソコンの新たな可能性を追及するためにも，ぜひとも本書をお読みください。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

GAME MUSIC PROGRAM大全集 III

ゲーム・ミュージック・プログラム大全集III



待望の
ゲーム・ミュージック書
第3弾堂々ここに登場!

大好評発売中

B5判
定価1,500円
(送料300円)

■対応機種

●ファミリーBASIC●FM-7シリーズ●FM77AV●MSX/MSX2●MZ-1500●MZ-2500シリーズ●PC-6001/mkII/6601/SR●PC-8001mkIISR●PC-8801mkIISR以上/サウンドボードII対応●PC-9801シリーズ+FM音源ボード●MB-S1●X1シリーズ/FM音源ボード対応●X68000

■掲載曲目

DRAGON SPIRIT●グラディウス●ダライアス●ダンクショット●カルテット●ジャイラス●Out Run●ザ・リターン・オブ・イシター●ワンダーモモ●スペースハリアー●愛戦士ニコル●火の鳥●ライフフォース●恋のホットロック●テラクレスタ●沙羅曼蛇●ファンタジーゾーン●ドルアーガの塔●ワールドゴルフII●スカイキッド●源平討魔伝●ASO●メルヘンヴェールI●ドラゴンクエストII●ニンジャウォーリアーズ●WECル・マン24●RAIWBOW ISLANDS●SDI●ツインビー●フェアリーランドストーリー●ドラゴンバスター●怒号層圏●トイポップ●ソーサリアン

ナムコ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集(1,800円)
ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II(1,600円)**もよろしく!**

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

X1プログラム大全集 II

パソコン・ゲームが作れる本

大好評発売中



X1シリーズ用ソフト
75本一挙掲載!

定価1,500円
(送料300円)

特別掲載
- ●X1/turboシリーズの歴史/現行周辺機器カタログ
- ●ゲーム・ミュージック・プログラム GRADIUS BGM COLLECTION 他

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

PC-8801・8001 プログラム大全集 II

キミにもパソコンゲームが作れる…

大好評発売中!!

PC-8801・8001シリーズ用 ソフト101本満載



B5判328頁 定価1,500円(送料250円)

あの，PC-8801・8001プログラム大全集がさらにパワーアップして新登場しました。

掲載ソフトの数は，なんと！ 101本。シューティングやパズル，アクションなどのゲームから，今流行のアドベンチャー，ロールプレイング，シミュレーションなどの新しい分野の作品も数多く掲載しています。多少，リストの長い作品もありますが，どの作品も，打ち込みやすく，しかも楽しい秀作ばかりです。

また，何も知らない人でもゲームが組めるようになる，『ゲーム作りなんて怖くない』や，PC-88シリーズの音源を使った音楽作りをくわしく解説した『サウンド機能を使いこなせ』などBASICもわかりやすく解説しています。

さらに，話題の9.3Mバイト3.5インチディスクを搭載したVAの新製品を紹介した『PC-88VA2/VA3登場』や各機種対応の周辺機器を紹介した『各種の拡張機器の紹介』などハードの面でもソフトにひけを取らない情報を満載しています。

PC-8801・8001シリーズのユーザーには見逃せない情報をいっぱいつめ込んだ本です。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

FM-7/77/AV プログラム大全集

キミにもパソコンゲームが作れる…

大好評発売中!!



FM-7/77シリーズ用ソフト71本を満載!

B5判272頁　定価1,500円(送料250円)

FM-7/77/AVシリーズのパソコン・ユーザー待望の，プログラム大全集が発売になりました。71本にのぼる厳選された作品を満載。マイコンBASICマガジンの誌上ではリストの長さで掲載できなかった超力作や，アドベンチャー・ゲーム，ロールプレイング・ゲーム，また，6809逆アセンブラ，パターン・エディタ等のベテランにも手応えのある実用プログラムも掲載しています。

その他，すぐに役立つF-BASIC講座，FMミュージック講座などの解説記事。愛機のグレードアップ計画に便利な，周辺機器とソフトウエアの紹介コーナー等FMユーザーには見逃せない情報も載っています。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

パソコン データベース電話帳

テレコム社会の情報源

1988年秋号

大好評発売中

データベースとその活用法がわかる本



B5判216頁
定価1,500円
(送料250円)

パーソナルコンピュータの普及と、電話回線のデータ通信への解放のおかげで、これまで特定の企業でしか利用することのできなかったデータベースのオンラインによる活用ができるようになりました。一口にデータベースといっても、得意とするジャンルや、実際に利用する際の手続き、かかる費用など、ユーザーが基本的に知りたい情報は、一般には知られていないのが実状です。

また、せっかくデータベース会社と契約を結び、使いはじめてみたものの、ほしいデータにヒットさせることができず、宝のもちぐされになってしまっている例も少なくないようです。

本書では、オンラインによる情報サービス会社のうち、ユーザーの多い15社について、そのセールス・ポイントを徹底的にさぐり、データベース利用の実態を浮彫にする特集を組みました。

また、国内のデータベースを100社、日本から直接アクセスできる主要な海外データベースを21社、定評のある検索代行業者を24社紹介しています。

ケーススタディとしては、税制優遇措置を利用した、社員旅行勧誘先のデータ収集をテーマに、東京商工リサーチを使ったマーケティング例を紹介しています。

※書店に在庫が無い場合は取り寄せてもらうか、通信販売を御利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 ☎03(445)6111

1ドットの精度チャレンジ

スムーズな操作性，確実な手ごたえ…Joy Stickに求められる性能の理想的な姿はビデオゲーム機のコントロール・パネルでしょう。
“XE-1PRO”はこの理想を追求。さらにパソコン・ソフトやプレイヤーの好みに合わせて調節できる多彩な機能を加え，1ドット単位のコントロールを可能にした新製品です。



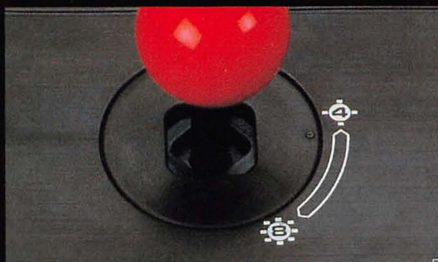
■ご注意：X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です。●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

に

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

新方式の8方向，4方向メカニカル切換を実現

新方式のメカニカル切換方式を採用し，ワンタッチでコントロール方向を確実に選ぶことができます。電子式では得られない，確実な手ごたえが本物のプレイ感覚を味あわせてくれます。方向スイッチは，業務仕様のマイクロ・スイッチを使用しています。



好みのポジションが選べる270°回転式ショット・パネル

トリガボタンA，Bは，回転式のショット・パネル上にあり，10°分割で270°まで回転させることができます。プレイヤーの好みのポジションで，正確なショットができます。



実用的な連射ON/OFF/連射固定スイッチ

連射OFF(TRIGGER MANUAL)で連射機能が完全に止まり，連射ON(TRIGGER AUTO)で連射装置が作動します。また，連射固定(TRIGGER AUTO HOLD)にすることもできます。



トリガ・スピードをA，B独立にコントロール

トリガA，Bボタンの連射速度を連続的に，個別に変えることができます。



連射速度を目で確認LEDインジケーター

トリガのようすをモニターできる，5連LEDによるインジケーターです。ソフトウェアに合わせた最適の連射速度や，動作状況を確認できる，便利な機構です。



シャープX1にも対応，専用電池ボックス

X1シリーズでは，ジョイスティック・ポートに電源用電圧が出力されていないため，電池(USM-3×3本)を使います。



キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載

XE-1 PRO

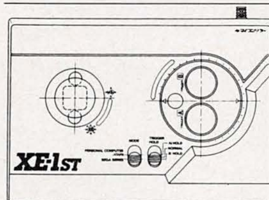
■対応機種：MSX，MSX2，FM77AV，MZ-2500，PC-6001，X1，X68000(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)

標準価格9,500円(送料500円)

パソコン，セガ，ファミコン

SEGA®
SG1000, SC3000, マークII,
マークIII, Master System
対応

ジョイスティックの基本的構想を追求し開発されたノーマルジョイスティックです。



XE-IPROと同様，4方向8方向メカニカル切換ユニット，270°回転式ショット・ボタンを装備したハイグレードなノーマル・ジョイスティックです。しかも，パソコンはもとより，セガのゲームマシンにも対応。外部の連射装置を装着した場合に威力を発揮するトリガ・ホールド機構も備えています。

■対応機種■

セガシリーズ(SG-1000, SC-3000, MARKII, MARKIII, マスターシステム), MSX, MSX2, FM77AV, MZ-2500, X1シリーズ, X68000, ※PC-8801FH/MH/FA/MA ※PC-8801mkIIFR/MR, PC-88VA(アタリ仕様ジョイスティックポート機) ※ご注意：PC-88シリーズでは，ソフトにより，ジョイスティックが作動しないものがあります。

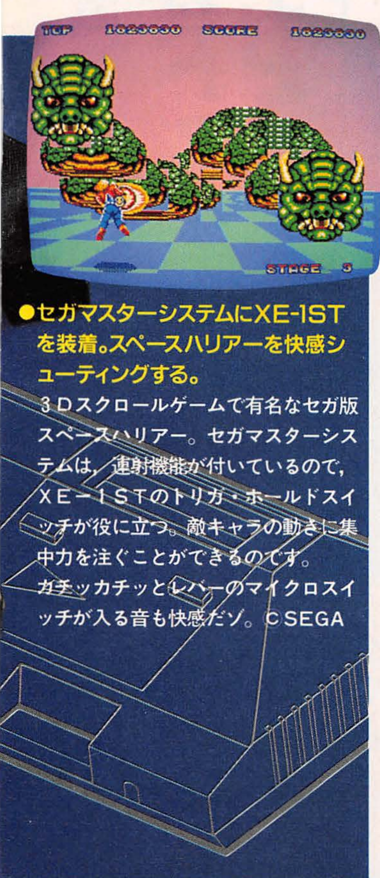
セガ対応パソコン用ジョイスティック

XE-1ST

標準価格4,900円（送料500円）

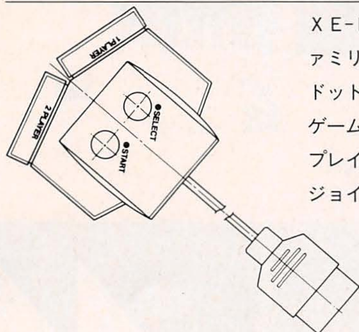
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

でプレイする。





パソコン用ジョイスティックで，ファミコンをプレイしよう。



XE-Iシリーズ(パソコン用)のジョイスティックをファミリーコンピュータで使うためのアダプターです。ドット単位の操作精度が必要なハードなアクション・ゲームはX-FIにXE-IPROまたはXE-ISTを接続し，プレイすれば最高!!
ジョイスティック接続用端子が1プレイヤーと2プレイヤーの両方ついており，2プレイでゲームを楽しむ場合，2台のジョイスティックを接続することができます。スタートボタン／セレクトボタンも装備しています。

■対応機種■
ファミリーコンピュータ，C1，ツインファミコン

オリジナル・ジョイスティック変換コネクター

X-F1

標準価格1,800円(送料240円)

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

Panasonic

心を満たす先端技術
Human Electronics

ボクのFM音源で ゲームがドスンと、おもしろい。



スロットにこのカートリッジを つなぐとゲームがすごい音で楽しめます。

①FM音源でゲームの音が大迫力。拡張BASICでオリジナル曲もつくれます。
②ゲームのデータセーブもあっという間。電源を切っても、また続きからできます。
③さらに、S-RAMのデータをコピーする機能や楽しいBGMの機能もあります。



FMパナアミューズメントカートリッジ
SW-M004 標準価格7,800円

バキューンもいい音、ドカーンもいい音。FM音源対応のソフトが続々。ゲームは耳でも楽しもう。



アレスタ（コンパイル）
（MSX2/2MROM）
IA8801
標準価格6,800円
©COMPILE



サイオブレード（T&Eソフト）
（MSX2/2DD）
TEM-89
©T&E SOFT
9月発売予定



めぞん一刻 完結編
（マイクロキャビン）
（MSX2/2DD）
MIC-M036R
標準価格7,800円
©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV
9月発売予定



殺意の接吻
（リバーヒルソフト）
（MSX2/2DD）
MXRH-12002
標準価格6,800円
©RIVERHILL SOFT



R-TYPE
（アイレム販売）
（MSX/3MROM）
IM-04
©IREM
9月発売予定



シンセサウルス（BIT^2）
（MSX/ROM）
©BIT^2
9月発売予定

MSX-MUSIC対応ソフト
S-RAM対応ソフト

朝から晩までMSXしたい君は、いったいどのA1を選ぶかな？

漢字が使える、データ保存もラクラク。CGのできるディスクソフトもついた、FDD内蔵のA1F。連射ジョイパッドつきのA1MK2。そしてこんどは通信モデムとFDDを内蔵のA1FMの登場です。

パナソニック MSX2 パソコン



FS-A1F 標準価格**54,800円** ▶グラフィックツールなど実用3機能とMSX-DOS搭載の専用ディスクソフト付属▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部MBM係まで。 MSXはアスキーの商標です。



FS-A1FM 標準価格84,800円



FS-A1MK2 標準価格29,800円



松下電器産業株式会社

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine

1988年9月号 目次

9

CONTENTS

CONTENTS

BM特選プログラム・コーナー

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん

パソコン・メーカー

ソフトハウス

パソコン・ショップ

レコード関連

その他

自社広告

表紙のコンピュータ・グラフィックスは，Z'S STAFF PRO 68K（ツァイト社製）を使用して制作したものです。

©マイコンBASICマガジン9月号
第7巻　第9号
昭和63年8月25日印刷
昭和63年9月1日発行
定価380円
電波新聞社 1988 Printed in Japan
編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話　東京(03)445－6111(大代表)　振替(東京)5－51961
印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

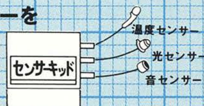
SONY

センサーキッドだ。

温度、光、音

3つのセンサーを キミのプログラミングで
MSX2につなげてやりたいホウダイ!

- 「センサーキッド」は、温度センサー、光センサー、音センサーをROMカートリッジに接続して使う、新しいMSX2おもしろアイテム。
- 温度、光、音の変化をとらえて、キミがプログラミングをすることで、カンタンなゲームから様々な遊びや工作に発展OK!!
- 画面に登場するドクターDの指示にしたがって、さあ、初めての"センサー体験"へ。キミのMSX2は、いまだんぜんオモシロクなる!!



センサーキッドくん

センサーキッドを発明したドクターD

ドクターDの解説書付属



新発売

温度、光、音。
3つのセンサーで
MSX2を遊びきる。

センサーキッド
HBJ-H081C
¥6,800
(64K以上, V-RAM128K)
©SONY/DEMPA

センサーキッドとMSX2。これは新しいオアソビなのだ。

HiTBiT MSX2

MSX周辺機器製作マニュアル(仮題)電波新聞社より近刊
センサーキッド応用例他を満載!

●〈温度センサー〉の体験画面。センサーの先っちょを指でつまむと、キミの体温で博士が汗をかきだす。

まず、温度センサーで腕ならし。

応用作品例①
真夏日(気温30°以上の日)感知機

まずモニター画面上に、「センサーキッド」に組みこまれたグラフ画面を呼び出す。グラフ上30°Cになったら、画面に数字が出るようにプログラムしておく。あとは、温度センサーを窓にセットするだけ。「30°になったらプールに行ってもよい」という約束をお母さんと交わしておこう。

●〈光センサー〉体験画面。暗闇の中、グッスリおやすみ中の博士。センサーを光にかざすと、アレッ、まぶしさに目をつむってしまう博士。

さらに、光センサーにすすめ。

応用作品例②
お目覚めコール

おやすみ前に、窓に向けて光センサーをセット。「センサーキッド」にあらかじめ組みこまれているブザー音を連動させれば、朝の光を感知して、MSX2は目覚ましアラームに早がわりだ。●他に、〈ゴキブリ感知機〉(台所のある場所を通った『=光をさえぎった』ゴキブリの数を測定する)などで、お母さんの役にも立てる!

●〈音センサー〉体験画面。画面の博士に呼びかけるように、センサーに向かって大声を出してみよう。アッ、博士が耳をふさいだ!

そして、音センサーに挑戦。

応用作品例③
音で占う自動おみくじ

グラフ画面上である音の大きさになったら、「大吉」「吉」「凶」などのあらかじめ用意した画面が出てくるようにプログラム。あとは音センサーに向かって手をたたくだけで、その音の強さで自動占いしてくれる。●他に、大声大会にも使えるぞ。

作品募集!

キミのアイデア、待ってるぞ!

この夏、「センサーキッド」でチャレンジだ!
「エレクトロニクス工作コンテスト」に応募しよう
●電波新聞社主催/ソニー他協賛
7月1日~9月30日
●くわしくは、①商品付属の「応募のご案内」、又は②「ラジオの製作」8月号をご覧下さい。

何してあそぼ?

"センサーキッド遊び"を極めるなら、パワフルなパソコン入門機、F1II!
●毎秒最高24発!連射ターボ●スピコンでゲーム進行自由自在●カーソルジョイスティック付き●かな・CAP等の集中インジケーター



F1II HB-F1II ¥29,800

ゲームも、プログラムも。
実力本位のディスク内蔵マシン。
●3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ターボ、ポーズ機能搭載●かな、CAPロック等の集中インジケーター●BASIC解説書つき
F1XD HB-F1XD ¥54,800



キミのF1IIを強力ディスクマシンに。
●キミのHB-F1IIをディスクマシンに変身させる新鋭ディスクドライブ。●両面倍密(2DD)1MBの大容量とパワフル●しかもF1IIと合わせたカラーデザインで一体化
F1ディスクドライブ HBD-F1 ¥36,800

いいアイデアなら、高性能で、プリントアウト。
●切り換え一発!6種のマルチフォント。●音の静かなサーマル(熱転写)方式による美しい印字。
高性能プリンタだから、この天才ぶり。
F1プリンタ HBP-F1 ¥44,800

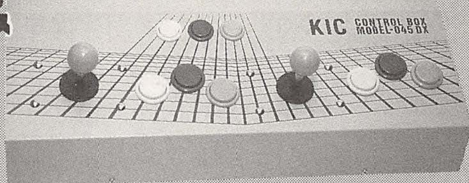
遊びが進化するなら、鮮明画像欲しい。
●ソフトも、プリンタも優秀だから、コレが欲しい。14型・アナログRGBモニターディスプレイ。●2000文字表示のブラックトリニトロン管の採用で、ダントツ・キレイ
ビデオ入力つき F1ディスプレイ CPS-14F1 ¥64,800



特別企画その1

本物ゲームが安価で楽しめる！
中古基板を利用して楽しもう&コントロールBOXの紹介

丹治 佐一



本物ゲーム機で友達に差を付けよう！

やはり本物のゲーム機はすごいですね。

あの迫力の画面とサウンドには，パソコンも負けてしまいます（パソコンはゲーム専用機ではありませんから仕方ありませんが…）。

この迫力の本物ゲームが自宅で，それも安価で楽しめると言ったら信じますか？

ビデオゲーム機は，人気が命であるため，ゲーム機自体の寿命が短く，NEWゲームであってもすぐに古くなってしまいます。

そのため完動品の本物ゲーム機の主要部分である“ゲーム基板”が中古品となって安価で市場にでてくるわけです。

これを購入して動作させれば，ゲーム・センターで楽しんでいたゲームがいとも簡単に，それも自宅で（電気代のみで）楽しめるのです。

簡単に動かせる！

ビデオゲーム基板というと“ムズカシソウ”と思われがちですが，意外と簡単なんです。

プロ仕様の本物ゲーム基板だけあって良くできていて，ゲーム基板に電源を加えると，モニタTV（200ライン）へのアナログRGB信号がでてきます。そして，コントロールするジョイスティックやクレジット（要するにコインですね）の入力となるスイッチ類もGND（アース）と基板間に接続すればOK！

サウンドは基板内のアンプを介してでてきますから，直接スピーカを接続するだけで，大迫力のサウンドがでてきます。

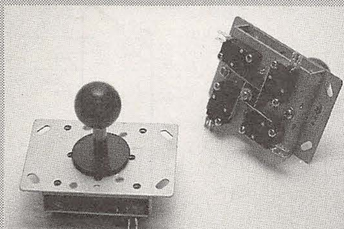
このように，外部に負担がかからないようになっていますから，誰でもが簡単にゲーム基板を動かせます。

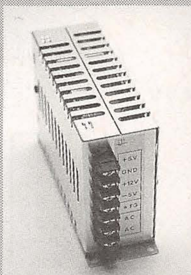
電源さえあれば完成したも同然！

●ポイントはなんと言っても電源

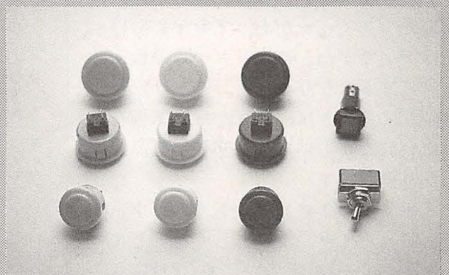
ゲーム基板は大容量のメモリやアンプを乗せていることもあって電源は余

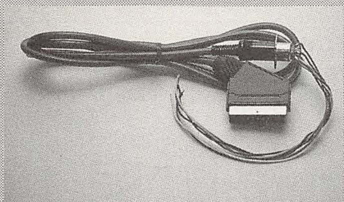
部品一覧

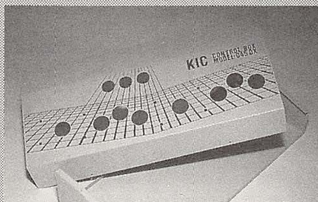

▲ジョイスティック・レバー



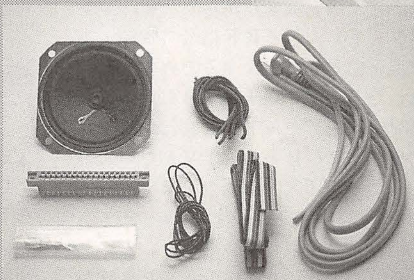
◀スイッチング電源

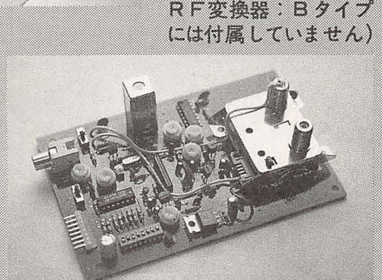

▲スイッチ，ボタン各種


▲アナログ21ピン用ケーブル



◀ケース


▶スピーカ，コード各種


▼フルカラー・コンバータ(RGB／ビデオ，RF変換器：Bタイプには付属していません)

裕のある大容量のものが必要です。

使いやすいものは“スイッチング電源”というもので軽量，小型で大電流が取りだせます。

ゲーム基板では，＋5V5A（アンペア），＋12V1A，－5V1Aの各電圧と電流が取りだせるものが必要です。取りだせる電流は多ければそれだけ余裕ができます。

また，加える電圧が高すぎると基板を壊しますから，電流を取りだしても規定の電圧がちゃんとでるものが必要です。

●ジョイスティックがあると便利

コントロールするために，スイッチ接点のジョイスティックや押しボタン・スイッチが必要です。

スイッチの数は，ジョイスティックが2組，クレジット・スイッチ1個，1Ｐ／2Ｐ選択スイッチが2個，プッシュ・スイッチが2プレイヤー分で6個必要です。

ジョイスティックなどスイッチはすべて動作させたときにＯＮとなるスイッチですから，ＭＳＸ用のジョイスティックをコントローラとして利用することもできます。

●ゲーム基板がなければ

電源やスイッチがあってもそれだけではダメですね。やはりゲーム基板がなければ話になりません。

製作するときは，まずゲーム基板を手にいれてからのほうが必要な部品がわかり便利です。

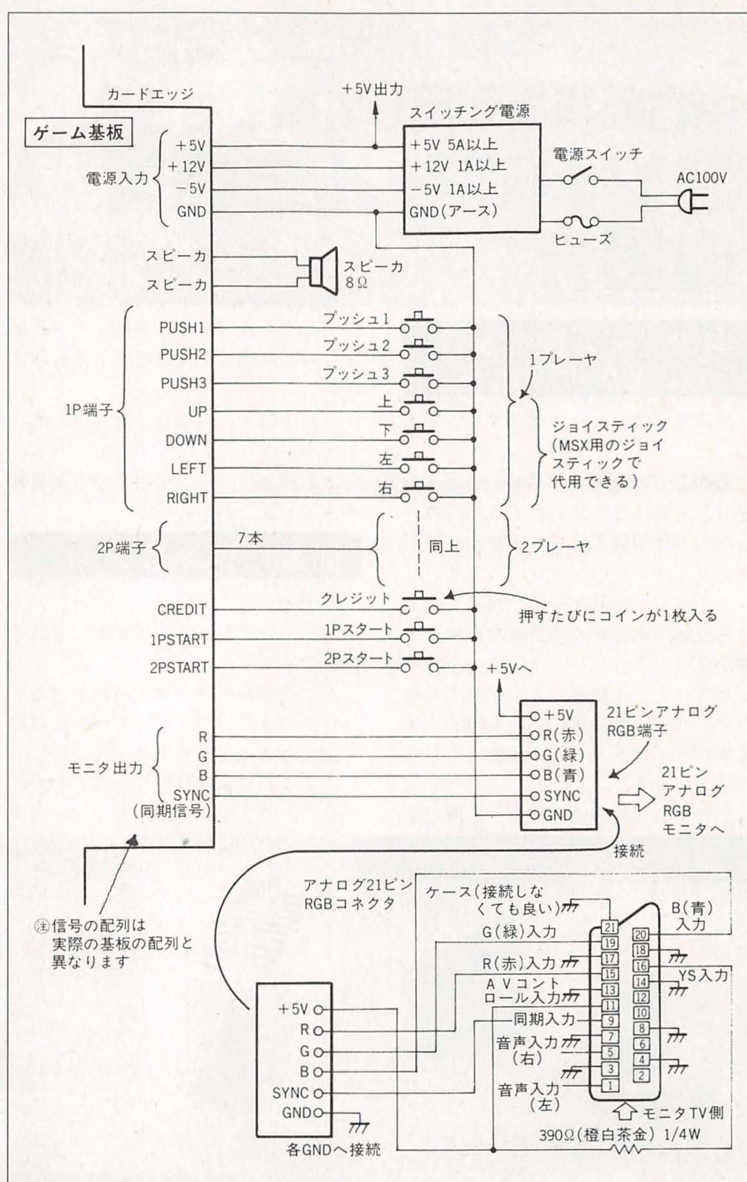
入手先は，この記事のあとの『中古基板購入ガイド』でくわしく紹介していますので，ぜひ参考にしてください。

キットが発売されているんだ！

部品が購入できれば問題ありませんが，近くにパーツ・ショップがない場合など製作したくてもできないときは“キット”を利用しましょう。

本誌広告でもおなじみの㈱キョーワインターナショナル（〒141 東京都品川区東五反田4-7-26塚本ビル1階☎03－448－0832）から発売されている，コントロールBOX『ＫＩＣ－045ＤＸ(Ｂセット完製品：価格28,000円／フルキットＢセットで価格23,000円)』です。

これは2プレイヤー用のコントローラ・ケースに電源などを組み込んだもので，ゲーム基板をこのコントローラに差し込むだけでゲームが楽しめるようにしたものです。

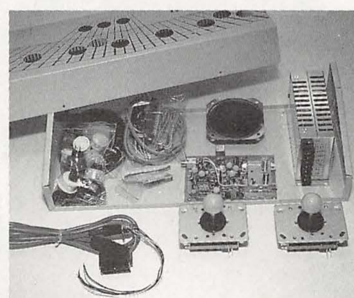


《第１図》この配線だけでビデオゲームが楽しめる

セットは，完成品と部品がすべて入ったフルキット(完成品から5,000円引き)があり，セット内容によりＡ，Ｂ，Ｃと3種類あります。

Ａセットは，ゲーム基板のＲＧＢ(赤緑，青，同期信号）からビデオ（コンポジット）信号とＲＦ信号（映像・音声混合信号）へ変換するための基板が付いた“ビデオ端子・ＶＨＦ対応（価格34,000円)”セット。これは，21ピンアナログＲＧＢモニタＴＶがない人のためにビデオ入力のあるＴＶや家庭用のＴＶ(1chや2chに映す)で楽しめるようにしたキットです。

Ｂセットは，ゲーム基板のＲＧＢ信号を21ピンアナログＲＧＢ端子へ接続するためのコードやコネクタが付いたタイプ（価格28,000円)。



▲キョーワインターナショナルのコントロールＢＯＸ『ＫＩＣ－045ＤＸ（フルキット)』の内容

Ｃセットは，ＡとＢが含まれたタイ

プです（価格37,000円）。

使用するTVによって選びましょう。

ハンダゴテを用意！

製作するには工具が必要です。ハンダゴテ（30Wぐらい）とヤニ入りハンダ，ラジオペンチ，ニッパー，プラス・ドライバーなどがあればOKです。

作りかたは，電源（電源に付いている金具を取り去り，そのネジで固定する），スピーカをケースに仮止めし（**写真1**），電源スイッチ，ヒューズ・ボックス，RGB出力のDIN8ピン端子，ビデオ端子をケースに固定する（**写真2**）。

そして，コネクタに各配線のコードをハンダ付けする（**写真3**）。できたら，コネクタをケースに取り付ける。

ACコードなど100V回りを配線する（**写真4**）。つぎに，フロント・パネルに，ジョイスティックや各スイッチを取り付け（**写真5**），コネクタからの配線をハンダ付けすればOKです（**写真6**）。

ショートや電源の接続ミスは，ゲーム基板や電源の故障をもたらします。完成したら再度よく点検しましょう。

基板からの信号は統一されていない！

ちょっとショッキングな話なんですが，ゲーム基板からでている信号（映像やジョイスティックの信号）がメーカーによってまちまちな順番で並んでいます。

自社の基板は自社のテーブル内に組み込むために統一がなされていなかったのです。

ただ，インベーダーゲーム（タイトー）でドーッとテーブルがでたため，インベーダのあとに基板のみを交換して利用することが行なわれていました。

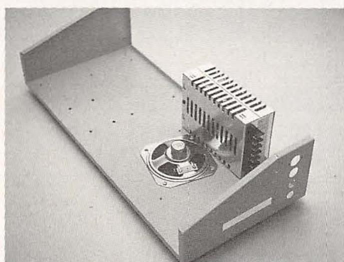
その基板とテーブルを接続していたコネクタ（ハーネスといいます）の信号配列が“タイトー式”と言われるもので現在でも残っています。

キョーワインターナショナルのこのキットのコネクタ端子も“タイトー式”に並んでいます（**第2図**）。

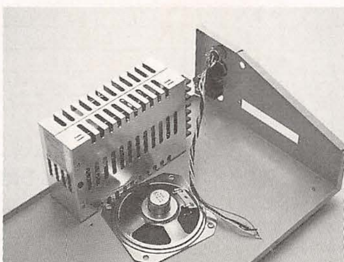
つまり，タイトー以外のゲーム機を楽しむためには，基板とコネクタ間に配列を変える変換部分が必要になります（タイトーのゲーム機は1対1でつなげればよい）。

基板を購入したときその中に入っている説明書で，接続をタイトー式の並びに変換するコードを作ってください（キョーワで購入する基板にはタイトー式に変換する中間ハーネスが付いているようです）。

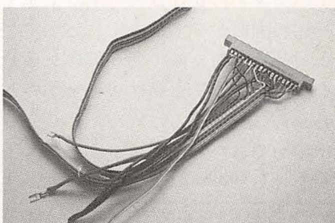
組立て順序



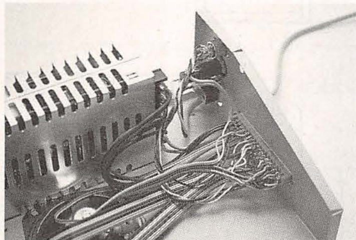
▲《写真1》電源，スピーカをケースに仮止めする



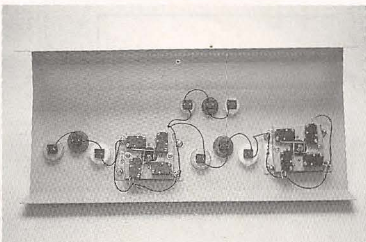
▲《写真2》電源スイッチ，ヒューズ・ボックス，RGB出力DIN8ピン端子それぞれにコードをハンダ付けし，ケースに取り付ける



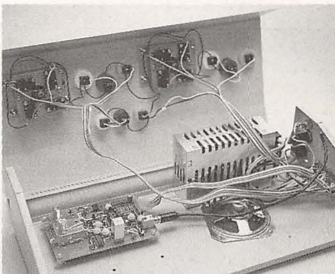
▲《写真3》エッジ・コネクタ（18ピン×2段）に各種ケーブルをハンダ付けする



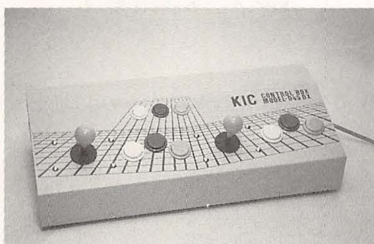
▲《写真4》エッジ・コネクタをケースに取り付け，電源回りを配線する



▲《写真5》ケースのふた側にジョイスティックや各種スイッチを取り付ける

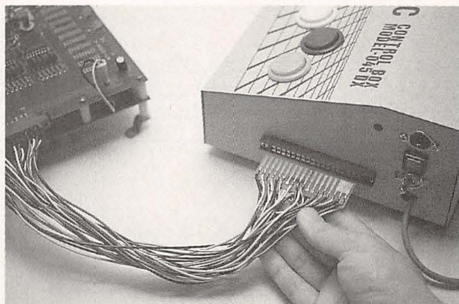


▲《写真6》エッジ・コネクタからのケーブルをコントロール系にすべて配線する



▲《写真7》ケースを組み立てて完成！

▶《写真8》ハーネス・ケーブルは上側，下側をまちがえないように接続しましょう



最近では，その端子の配列を統一した“ＪＡＭＭＡ(ジャマ)”規格（日本アミューズメントマシン工業協会規格）の端子が使われていますが(**第３図**)，中古としてはあまり流れてきていないようです（あっても最近のゲームということになるので高価である)。

注意：ゲーム基板に直接配線したり，その基板の配列に準じて配線すればまったく問題ないが，基板を交換して楽しむことができなくなる。

接続して楽しもう！

さて，基板との接続問題が解決できれば，即！楽しめます。

基板をコントローラに接続し（方向に注意)，コントローラからのＲＧＢ信号を21ピンアナログＲＧＢモニタ(200ライン）に接続します(**第５図**)。

良ければ，コントローラとＴＶの電源をいれます。ＲＧＢモードにするとゲームの画面がでてきます。ビデオゲーム機は，画面を縦に使うものが多いので，モニタＴＶを横に寝かせないとだめかもしれません。

準備ができたら，クレジット・スイッチを押して，クレジットを思いっきり入れましょう（いくらいれてもタダですからネ)。

あとは，プレイヤー数のスイッチ(１Ｐ／２Ｐ）を押せばＯＫです。

思う存分楽しんでください。

ビデオゲーム基板には，ゲームの設定が変えられるディップ・スイッチが付いていますから，基板に付いてくるマニュアルを見て好みの設定で楽しんでください。

また，ゲームの音量は，ゲーム基板上にあるボリュームを回して調整します。

	上　側	下　側	
1	GND	GND	A
2	GND	GND	B
3	GND	GND	C
4	スピーカ(−)	スピーカ(＋)	D
5	＋12V	＋12V	E
6	−５Ｖ	−５Ｖ	F
7	１Ｐ　ボタン３	１Ｐ　UP(上)	H
8	２Ｐ　ボタン３	２Ｐ　UP(上)	J
9	＋５Ｖ	＋５Ｖ	K
10	１Ｐ　DOWN(下)	１Ｐ　ボタン２	L
11	２Ｐ　DOWN(下)	２Ｐ　ボタン２	M
12		２Ｐ　スタート	N
13	コイン	１Ｐ　スタート	P
14	１Ｐ　ボタン１	１Ｐ　RIGHT(右)	R
15	R(赤)出力	１Ｐ　LEFT(左)	S
16	２Ｐ RIGHT(右)	B(青)出力	T
17	２Ｐ　LEFT(左)	G(緑)出力	U
18	２Ｐ　ボタン１	SYNC(同期)	V

注：▒▒はゲームによって使用しない場合もあります。

《第２図》タイトー式コネクタ端子配置図(18ピン×２段)

	部品面(上側)	ハンダ面(下側)	
1	GND	GND	A
2	GND	GND	B
3	＋５Ｖ	＋５Ｖ	C
4	＋５Ｖ	＋５Ｖ	D
5	−５Ｖ	−５Ｖ	E
6	＋12V	＋12V	F
7			H
8	コイン・カウンタ１	コイン・カウンタ２	J
9	コイン・ロックアウト１	コイン・ロックアウト２	K
10	スピーカ(＋)	スピーカ(−)	L
11	オーディオ(＋)	オーディオGND	M
12	R(赤)出力	G(緑)出力	N
13	B(青)出力	SYNC(同期)出力	P
14	VIDEO　GND	サービス	R
15	テスト・スイッチ	TILTスイッチ	S
16	コイン１	コイン２	T
17	１Ｐ　スタート	２Ｐ　スタート	U
18	１Ｐ　UP(上)	２Ｐ　UP(上)	V
19	１Ｐ　DOWN(下)	２Ｐ　DOWN(下)	W
20	１Ｐ　LEFT(左)	２Ｐ　LEFT(左)	X
21	１Ｐ　RIGHT(右)	２Ｐ　RIGHT(右)	Y
22	１Ｐ　ボタン１	２Ｐ　ボタン１	Z
23	１Ｐ　ボタン２	２Ｐ　ボタン２	a
24	１Ｐ　ボタン３	２Ｐ　ボタン３	b
25			c
26			d
27	GND	GND	e
28	GND	GND	f

注：▒▒は結線する必要はありません。

《第３図》ＪＡＭＭＡ(ジャマ)規格端子(56ピン×２段)

44ピン・エッジコネクタ

	部品名(上側)	ハンダ面(下側)	
A	GND	GND	1
B	スピーカ(＋)	スピーカ(−)	2
C	カウンタ・ロックアウト	コイン・カウンタ１	3
D	１Ｐ　スタート・ランプ	２Ｐ　スタート・ランプ	4
E	＋12V	＋12V	5
F	＋５Ｖ	＋５Ｖ	6
H	GND	GND	7
J	サービス	テスト・スイッチ	8
K	コイン１	コイン２	9
L	１Ｐ　スタート	２Ｐ　スタート	10
M	１Ｐ　ボタン１	２Ｐ　ボタン１	11
N	１Ｐ　LEFT(左)	２Ｐ　LEFT(左)	12
P	１Ｐ　DOWN(下)	２Ｐ　DOWN(下)	13
R	１Ｐ　RIGHT(右)	２Ｐ　RIGHT(右)	14
S	１Ｐ　UP(上)	２Ｐ　UP(上)	15
T			16
U			17
V			18
W	１Ｐ　ボタン２	１Ｐ　ボタン２	19
X			20
Y	コイン・カウンタ２	テーブルGND	21
Z	GND	GND	22

注：▒▒は結線する必要はありません。

6ピン・ソケット

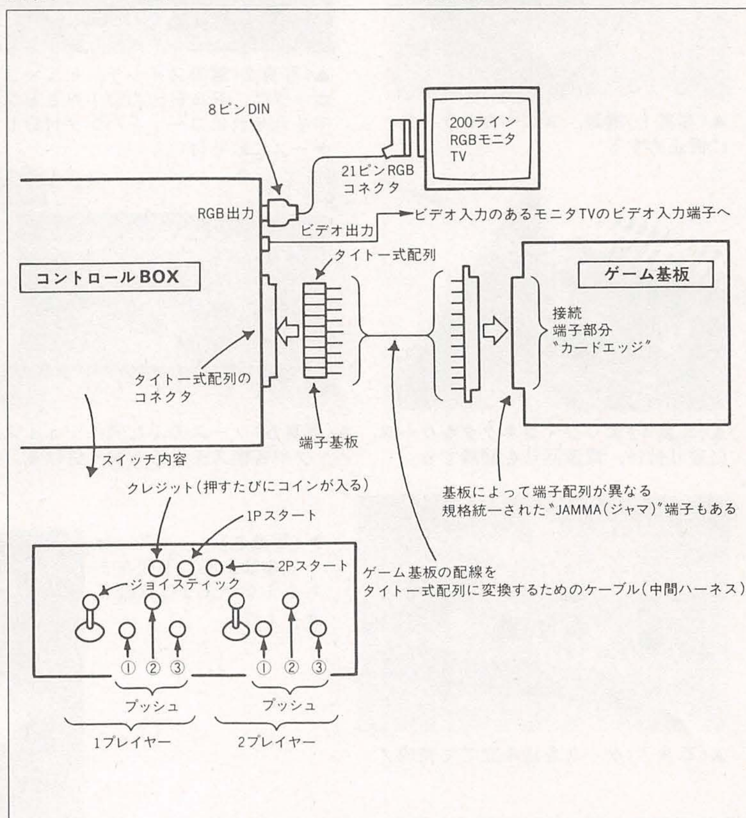
1	R(赤)出力
2	G(緑)出力
3	B(青)出力
4	SYNC(同期)出力
5	ビデオGND
6	

3ピン・ソケット

1	＋12V	1A
2	GND	
3	＋５Ｖ	3A

注：▒▒は結線する必要はありません。

《第４図》ナムコ旧ハーネス図(ゼビウス，ドルアーガの塔，ドラゴンバスターなど)



《第５図》接続方法

特別企画その2 本物のゲームが安価に楽しめる!

ビデオゲーム中古基板購入ガイド

編集部

ビデオゲーム用のコントロール・ボックスも用意できたし，さあ，つぎは肝腎かなめのゲーム基板を手に入れましょう。

このコーナーで紹介するお店は，中古基板においても商品の品質，アフター・サービスともに信頼できるところですが，これらのお店の主な業務はプロ相手の仕事ですので，ハンダごても持ったことのない人は，それなりの知識をつけてからチャレンジしようね。

新作ゲームはこうしてゲーム・センターに現れる

大手のゲーム・メーカーは，直営店と呼ばれるゲーム・センターを持っています。たとえば，ナムコなら「プレイシティ・キャロット」「キャロット・ハウス」などの名称で全国331店，同様にセガは「ハイテクセガ」「ハイテクランド・セガ」など約150店，タイトーは「ウィルトーク・タイトー」など約400店などです。

新作ゲームは，メーカーから出荷されると，まずこれらの直営店に並びます。メーカーにとって，この直営店での営業がゲーム機流通の一つです。

それでは直営店を持たないメーカーや，いろいろなメーカーのビデオゲームを置くゲーム・センターはというと各メーカー営業社員によって個々のロケーションに直接に販売されたり，ディストリビューター（販売代理店）を通して流通されているのです。もちろん直営店を持つメーカーも販売部門(メーカーによって名称は異なる）から同様の流通がなされます。

国内においては，この二つがゲーム機の大きな流れです。

中古基板はどこから流れてくるのか

このようにしてゲーム基板は，各ゲーム・センターに置かれてプレイされるわけですが，つぎつぎとビデオゲームが発売される中で人気のなくなったゲームはどこへ行ってしまうのでしょう。

まず一番に多いのは，オペレーターから直接流れる物です。今回紹介する中古基板を販売しているお店にもあるように，オペレーターが直接一般ユーザに販売するケースもありますが，たいていは一度ディストリビューターを経て流れます。このディストリビューターには中古ばかりを扱い，俗に〝50円ゲーム業者〟と呼ばれる低料金のみで営業するゲーム・センターや町の駄菓子屋の軒先にゲーム機を置くようなところだけを相手にしている会社もあるようです。

ゲーム機が置かれているところといえば，ゲーム・センターの他にも観光ホテルやスーパー，デパート，喫茶店，バッティング・センターなどさまざまですから，かなりの量の中古品がでまわるわけです。

また，輸出専門のディストリビューターのデッド・ストック（過剰在庫）が流れることもかなりあるそうですがときには倉庫の中に眠ってしまっていたマッサラの新古品がでてくることもあります。

では，新作ゲームが登場してからどの程度の期間を経て中古市場にでまわるのか？　これはゲームの人気がどれぐらい続くかによりますが，おおよそ3～6か月ででまわるそうです。

価格も一般的に新しければ高いですし，古くなれば安くなります。ただし人気がなければ新しくてもすぐに安くなるし，逆に古くても高いものもあります。この〝古くても高いもの〟には人気が持続しているものは当然ですが，海外で人気があり，中古が大量に輸出されているものや生産枚数が少なかったもの，あるいはコピー基板がでまわらなかったものなどがあります。

ここに注意しよう! 中古基板の購入

さて，お待たせしました。中古基板購入のポイントをご紹介しましょう。具体的に販売しているお店はつぎのページを見てもらうとして，ここでは購入の注意点を書きましょう。

冒頭でも書きましたが，まず一番注意してほしいのは，これらのお店は他のオペレーターやマニアなどプロ(?)を相手に販売しているということです。ですから，一度もハンダづけしたことない人やゲーム基板の機構をまったくしらない人は，いろいろ勉強してから購入したほうがいいですよ。というのも，ゲーム基板を接続するケーブル(ハーネスと言います）が各メーカーにより仕様がまちまちですので，別料金を払って製作してもらう以外，自分で作らなければなりません。さらにゲーム

基板購入ワンポイントアドバイス

中古基板ユーザー：手塚一郎

ゲーム・センターのゲームを自分の家で遊びたいと思っている人もいると思う。そこで，簡単ながらもその方法と注意について書いてみよう。

まずは，筐体を購入しなければならない。筐体というのは基板やモニタが納められている，いわゆる「台」のこと。だけど，これらの筐体は大きいし，取り扱いも不便なんだ。そこで登場するのが「コントロール・ボックス」。

小さくて置き場所には困らないし，はじめからジョイスティックやボタンなども付いているので便利。購入時の注意は，自分の家のモニタの種類（家庭用テレビ，パソコン用など）に合ったタイプを選ぶということだろう。お店の人とよく相談して決めようね。

つぎは基板。新品や人気のあるものは高いので，ブームが去ったものを狙って購入するのがいいと思う。

さて，お気に入りの基板が安く手に入ったら，さっそく遊ぼう。いや，ちょっと待った。ビデオゲームは，ファミコンのゲームのように，すぐには遊べないんだ。そう，基板と筐体を接続しなくてはいけない。この役目をするコードを「ハーネス」というので覚えておこう。

基板を購入すると必ず「配線図」というものが付いてくるので，それを元に「エッジ・コネクタ」などを使って，ハーネスを作らなければならない。これがめんどうくさいんだよね。

一番いい方法は，「コントロール・ボックス」を購入したお店で基板を買うこと。そうすれば，ハーネスを作るときのアドバイスをしてくれるだろうし，ハーネスを作ってくれることもある(普通は有料)。

最後になってしまったけど，注意を一つ。基板を扱っているお店は，オペレーターやゲーム・センターを相手に商売しているということ。

だから，何度も電話したり，長く話をしたりすると，迷惑がかかってしまうんだ。こういったことが続くと，一般の人に基板を売ってくれなくなってしまうかもしれないので気をつけよう。

基板自体一般ユーザーが扱うことを想定していないので，接続ミスや取り扱いミスについての対策が十分なされていないからです。

つぎに注意したいのが，商品があるかどうかと価格の点です。ベーシック・マガジンの『バイヤーズ・ガイド』で一部の商品リストを載せていますが，商品の動きが非常に早く，数が少ないため現金書留で代金を送ったときにはすでに売り切れてしまっていることもあります。ですから，必ず電話で確認の上で注文してください。

そして，もっとも大切なのは，自分で〝本当に好きなゲームを買う〟ことです。オールド・ゲームのコレクターでもない限り，部屋にゲーム基板を山積みにしてもしょうがありません。何回プレイしても飽きないものを捜しだすことが重要であり，楽しさの一つと言えるでしょう。

編集部がおすすめする中古基板販売店

㈱キョーワインターナショナル

住所／電話番号
〠141 東京都品川区東五反田４－７－26
☎03－448－0832
取り扱い品目
ＫＩＣ－045ＤＸ（コントロールＢＯＸ）／中古基板／中古筐体／コンバーター（画像信号変換基板）
購入方法／支払い方法
現金書留または郵便振替／店頭販売
付加サービス
各ゲーム基板には，コネクタ配線図，インストラクション・カード付き
中間ハーネスは，別途2,000円で製作します。
お店からの一言
コントロールＢＯＸ（ＫＩＣ－045ＤＸ，実用新案申請済）の製造発売元です。ショールームをベーマガ編集部（電波新聞社）のすぐ近くにオープンしましたので，ぜひお立寄りください。
ゲーム基板，コントロールＢＯＸを見て，確めて，お買い求めになれます。在庫豊富！

㈱玉屋

住所／電話番号
〠168 東京都杉並区和泉２－１－26
☎03－323－5522 FAX 03－323－9915
取り扱い品目
ビデオゲームに関するものすべて－新製品，中古基板，筐体（テーブル，大型ゲーム機），パーツ類（パネル，ボタンなど）
購入方法／支払い方法
購入する商品を電話で確認後，現金書留または銀行振込み
付加サービス
配線図，インストラクション・カード付き
ハーネスは，希望すれば実費2,000円程度で製作します。
購入した基板の送料は，１枚でも無料です。
お店からの一言
親切ていねいをモットーに心のこもったサービスは，マニアの方々にも喜んでいただいております。毎日誰かしら遊びにやってくる，そんな気軽な雰囲気の会社です。
一度遊びに来てください。
販売リストを希望の方に月２回，無料で発送しています。リストにない基板でも，可能な限り取り寄せます。
基板は，整備・点検後発送し，アフターケアは万全です。

タイムマシン

住所／電話番号
〠183 東京都府中市新町３－15－５
☎0423－76－1129
取り扱い品目
中古基板，筐体，ゲーム関連パーツ類
購入方法／支払い方法
現金書留
付加サービス
配線図，インストラクション・カード付き
ハーネスについては，当社の筐体購入者にはサービス，他の方には別料金にて製作します。
お店からの一言
当社では，ＰＣＢリスト発行前に必ず在庫チェックを行ない，確実な情報提供ができるように心がけています。
また筐体については，完全クリーニング，完全整備をモットーとし，お客様のニーズにお応えしています。消磁ＳＷ・サービスＳＷ・Ｇコネクタ配線などを装備して，業務用と変わらない性能を誇っています。
アフター・サービスも万全ですので，遠方の方も安心です。

㈱ニッコウ電気

住所／電話番号
〠132 東京都江戸川区松島２－34－９
☎03－655－5777
取り扱い品目
中古基板，中古部品，中古筐体，業務用ゲーム機械などすべて
購入方法／支払い方法
現金書留
付加サービス
配線図，インストラクション・カード付き（ハーネスが付いている基板もあります）
ハーネスは，１本3,000円で製作します。
お店からの一言
当社は，業務用ゲーム基板の販売，修理，および開発をしており，直営ゲーム・センターも経営しています。
業界屈指の情報網を誇り，ゲームの新旧にかかわらず，各種メーカーの基板をいつでも迅速に，安価で皆さんのお手元へ届くよう準備しております。

テクナート

住所／電話番号
〠556 大阪市浪速区日本橋４－２－20　コア日本橋２Ｆ
☎06－643－7641 FAX 06－643－7645
取り扱い品目
中古基板および周辺機器
購入方法／支払い方法
現金書留または銀行振込みによる前金制
付加サービス
配線図，ディップ・スイッチ表，インストラクション・カード付き
ハーネスは，別売１本2,500円
お店からの一言
当社は，ゲーム機ではプロ相手で実績があり，アフター・サービスやサポート体制も整っています。
本社もショールームになっていますので，ぜひお立ち寄りください。

新連載 Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座

※各機種対応

「シューティング・ゲームに挑戦！」 ～弾の動き～

編集部にて

Dr.D：編君，何やら忙しそうだがどうしたのかね。

編：ああ，ソフト開発室ですか。新製品の発売ラッシュなんで大忙しなんだそうですョ。88ＳＲとＸ１のスペハリがでたしX68Kのドラスピも最終追いこみですし…。

影：私の大好きなビシバシ撃ちまくるタイプのゲーム（シューティング・ゲーム）ばかりですネ。

Dr.D：うむ，敵を撃つゲームと言えば，スペースインベーダー，ギャラクシアン…。

影：Dr. 一体いつの話をしてるんですか！

編：まぁ，ちょうどいい題材じゃないですか。今月はこれでいきましょうよ。

Dr.D：わしはあまり気がのらん。ＢＡＳＩＣでこの手のもの（シューティング・ゲーム）を作ってもスピードが遅くて，あまりおもしろいものは作れんからな。

影：そこを何とかお願いします。Dr.。

編：シューティング・ゲーム自体はムリとしても，それに近いものなら。

Dr.D：うむ。まあ全部は無理じゃが弾の動きぐらいはできるかもしれんな。

編：それでは今月のテーマは「シューティング・ゲームの弾」ですね。

影：しっかし強引なオープニングだ…。ところで弾って何の弾ですか？

Dr.D：自機が撃つ（発射する）弾のことじゃよ。

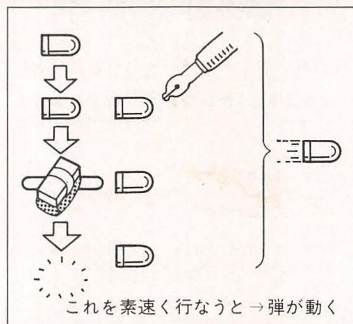
影：何だかすぐに終わってしまいそうなテーマですね。

Dr.D：まあ，まずは，話をはじめようじゃないか。

弾は画面の中を動くもの

Dr.D：さて，弾と言えば背景とはちがって画面の中を動く。こういうときはどうするんだっかな，影君？

影：前に描いてあった弾を消して新しい場所に描き直すんです（**第１図**）。



《第１図》弾の移動

Dr.D：そのとおり。では「●が画面の真ん中を下から上へ登っていく」プログラムを作ってみなさい。

影：ハイ。（数分後）できました（**リスト１**）。

《リスト１》サンプル・プログラム①

```
100 FOR Y=20 TO 0 STEP -1
110  LOCATE 20,Y  :PRINT "●";
120  LOCATE 20,Y+1:PRINT " ";
130 NEXT Y
```

Dr.D：では説明してみなさい。

影：ＦＯＲ文でＹを20から０へ－１ずつ変えていきます（**100行**）。そして画面の横が20，縦がＹの位置に弾を描きます（**110行**）。その下の位置（横20，縦はＹ＋１）に空白を描きます（**120行**）。これは前の弾を消すためです。最後のＮＥＸＴ文は100行のＦＯＲ文と対のものです。

Dr.D：よくできたな。影君，つぎはＦＯＲ～ＮＥＸＴ文を使わないで作ってみなさい。

影：ハーイ。と言っても…。

Dr.D：どうしたのかね。影君。

影：いや，ＦＯＲ文を使わないでと言いましても…。とりあえず**リスト２**ができました。

《リスト２》サンプル・プログラム②

```
100 Y=20
110 LOCATE 20,Y  :PRINT "●";
120 LOCATE 20,Y+1:PRINT " ";
130 Y=Y-1
140 GOTO 110
```

100行でＹを20にしておきます。**110～120行**は同じですが**130行**でＹから１を引き（縦の位置を一つ上にする），110行にもどしています。

Dr.D：それでは実行してみなさい。

影：ＲＵＮっ。（ピー）げっ。これはエラーだ。

Dr.D：なぜエラーになったかわかるかな，影君。

影：わかりません。

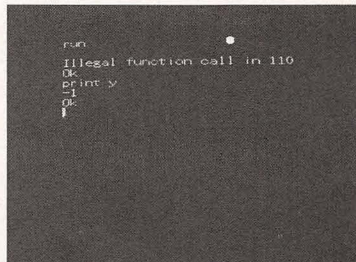
Dr.D：Ｙの値を調べてみなさい。

影：ＰＲＩＮＴ　Ｙっと。おや？　Ｙが－１になっている（**写真１**）。

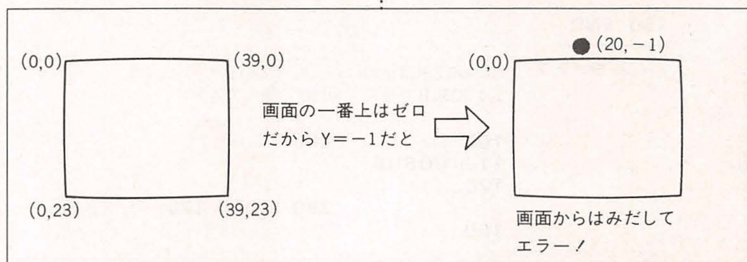
Dr.D：そして，エラーがでた行は110行。つまり，縦座標が－１のところに弾を置こうとしたからエラーになったんじゃな（**第２図**）。

影：それならＹが０になったときに止めればいいんですネ。

Dr.D：そのとおり。そこでＩＦ文を使



《写真１》リスト２の実行画面。変数Ｙの値を調べてみた



《第２図》なぜＹ＝－１はエラーか？

IF A=0 THEN GOTO 100
「もし ～　ならば　……」
この場合，
「もしAが0ならば100行へ行く」

例.
IF P<0 THEN P=0
もしPがゼロより小さければPをゼロにする

《第3図》ＩＦ文の文法

うわけだ。

影：ＩＦ文？

Dr.D：文法は**第3図**。これはとてつもなく重要で，ＢＡＳＩＣ，ＦＯＲＴＲＡＮ，Ｃなど，この類の命令がない言語は決してない。もちろんマシン語にも同じような命令がある。

影：それならこうすればいいわけですネ(**リスト3**)。140行で，Ｙが０なら終わりとしてみました。

Dr.D：別に構わないが，こうしたほうがさらにヨイ(**リスト4**)。

キー入力による弾の発射

影：それでは弾が動いたからつぎは敵です。

Dr.D：いや，その前に，キーが押されたら弾が動くというようにしてやろう。もちろん，その判定にもＩＦ文を使うぞ。

影：では，その場合ＩＦ文の「もし～なら」の部分はどうするんですか？

Dr.D：ＩＮＫＥＹ＄を使う。これは命令ではなく「関数」と言って，これだけでは何も実行しない。使用例は**第4図**にあるから見てくれ。最後に＄がついておる。だからＩＮＫＥＹ＄は文字関数じゃっ！

影：わかりました。じゃあ，こうすれ

A$=INKEY$
これで，A$に何のキーが押されたかが代入される。
スペースを押したら"␣"，リターン・キーを押したらCHR$(13)
文字変数であることに注意！

《第4図》ＩＮＫＥＹ＄の使用法

《リスト3》サンプル・プログラム③

```
100 Y=20
110 LOCATE 20,Y  :PRINT "●";
120 LOCATE 20,Y+1:PRINT " ";
130 Y=Y-1
140 IF Y=0 THEN END
150 GOTO 110
```

《リスト4》サンプル・プログラム④

```
100 Y=20
110 LOCATE 20,Y  :PRINT "●";
120 LOCATE 20,Y+1:PRINT " ";
130 Y=Y-1
140 IF Y>=0 THEN GOTO 110
```

《リスト5》サンプル・プログラム⑤

```
100 Y=20
110 '
120 A$=INKEY$
130 IF A$=" " THEN GOTO 160
140 GOTO 120
150 '
160 LOCATE 20,Y  :PRINT "●";
170 LOCATE 20,Y+1:PRINT " ";
180 Y=Y-1
190 IF Y>=0 THEN GOTO 160
```

ばどうです（**リスト5**）。120行でＡ＄に何のキーが押されたかを代入して，130行で判定します。スペース・キーが押されたら160行以降の弾が動く部分へ行く。そうでなければ120行へもどる。

Dr.D：弾を１回撃ったらおしまいというのはちょっとさびしいもんじゃな。弾の動く部分をサブ・ルーチンにしてみなさい。

影：サブ・ルーチンというと…。ペラペラ（ベーマガの先月号をめくっている）あった。よく使う処理をまとめておいてＧＯＳＵＢ文で呼びだすんですね(**第5図**)。それなら…。**リスト6**でどうですか？

Dr.D：ほほう。200行以降がサブ・ルーチンかね。250行のＰＲＩＮＴ文は最後に残った弾を消すためのものじゃな。うむ。一応合格といいたいとこ

《リスト6》サンプル・プログラム⑥

```
100 '
110 '
120 A$=INKEY$
130 IF A$=" " THEN GOSUB 200
140 GOTO 120
190 GOTO 120
195 '
200 Y=20
210 LOCATE 20,Y  :PRINT "●";
220 LOCATE 20,Y+1:PRINT " ";
230 Y=Y-1
240 IF Y>=0 THEN GOTO 210
250 LOCATE 20,0:PRINT " ";
260 RETURN
```

ろじゃが，まだダメだ。

影：エッ，どうしてですか？ちゃんとスペース・キーを押したら弾がでるじゃないですか。

敵をつけてみよう

Dr.D：なぜだめかは敵をつければすぐにわかる。画面を左から右に横切る敵をつけてみなさい。

影：弾の部分とほとんど同じでいいんですネ。ハイ，**リスト7**。300行からが敵のルーチンです。はっきり言って弾の部分とほとんど同じです。

Dr.D：実行してみなさい。

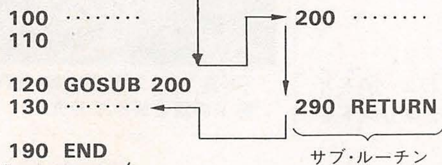
影：おっＵＦＯが動いてるぞ！ ヨシ。ソレッ。あれ？エイッ。あれれ？

Dr.D：どうしたのかな，影君。

影：キーを押したとき，タイミングよ

《リスト7》サンプル・プログラム⑦

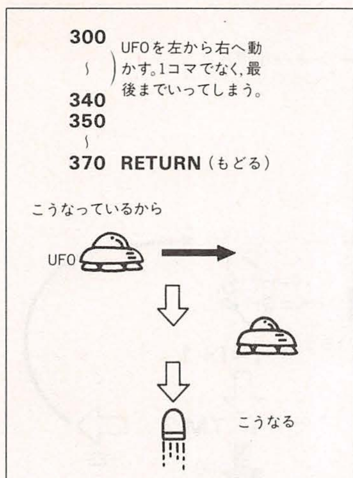
```
100 LOCATE 19,22:PRINT " ,A、";
110 '
120 A$=INKEY$
130 IF A$=" " THEN GOSUB 200
140 GOSUB 300
190 GOTO 120
195 '
200 Y=20
210 LOCATE 20,Y  :PRINT "|";
220 LOCATE 20,Y+1:PRINT " ";
230 Y=Y-1
240 IF Y>=0 THEN GOTO 210
250 LOCATE 20,0:PRINT " ";
260 RETURN
295 '
300 UX=2
310 LOCATE UX,3:PRINT "  ,O、";
320 LOCATE UX,4:PRINT "   v";
330 UX=UX+1
340 IF UX<34 THEN GOTO 310
350 LOCATE 34,3:PRINT "    ";
360 LOCATE 35,4:PRINT " ";
370 RETURN
```



GOSUBとRETURNは組になっている！
（※GOSUBで飛んでGOTOで帰ってはダメ）

```
100 ……          200 ……
110 GOSUB
120
                 290 GOTO 120   ←ダメ！
190 ……
```

《第5図》サブ・ルーチンの仕組



《第6図》UFOが右はしまでいってしまう理由

く弾がでないんですよ。ＵＦＯが右はしに行っちゃってからでるんです。

Dr.D：そりゃそうじゃ。プログラムの流れを追ってみなさい。ＵＦＯを移動させるルーチン（**300〜370行**）はＵＦＯが右はしに行くまでずっと，**310〜340行**間を回っていて，右はしにきたらはじめて**350行**に抜けるようになっている。弾も同じだ（**第6図**）。

影：それならどうすればいいんですか？

Dr.D：１回サブ・ルーチンを呼ぶときに，ＵＦＯ，弾を１コマだけ動かせばいいんじゃな。たとえばこうしてみる(**リスト８**)。**130行**でスペース・キーが押されたらＳを－１にしている。Ｓは弾が飛んでいるときは－1，飛んでいないときは0にするんだ。だから**220行**では，Ｙ＝Ｙ＋Ｓとして，飛んでいれば－１をＹに足すから，一つ上にあげる。飛んでいなければそのままということになる。

また，弾の部分では**240行**，ＵＦＯでは**340行**のＩＦ文じゃが，弾やＵＦＯが一番上や右はしにいかなかったら，そのままリターン。はしまで行ったらそれぞれの座標を元にもどしてやっているわけじゃ。弾に関しては，このときＳを0にして飛んでいない状態にしてやる(**260行**)。

《リスト８》サンプル・プログラム⑧

```
100 LOCATE 19,21:PRINT " ╭A╮";
110 '
120 A$=INKEY$
130 IF A$=" " THEN S=-1
140 GOSUB 200
150 GOSUB 300
190 GOTO 120
200 '
210 LOCATE 20,Y:PRINT " ";
220 Y=Y+S
230 LOCATE 20,Y:PRINT "|";
240 IF Y>0 THEN RETURN
250 LOCATE 20,0:PRINT " ";
260 Y=20:S=0
270 RETURN
300 '
310 LOCATE UX,3:PRINT "  ╭O╮";
320 LOCATE UX,4:PRINT "   V";
330 UX=UX+1
340 IF UX<34 THEN RETURN
350 LOCATE 34,3:PRINT "    ";
360 LOCATE 35,4:PRINT " ";
370 UX=2
380 RETURN
```

《リスト９》サンプル・プログラム⑨

```
100 LOCATE 19,21:PRINT " ╭A╮";
110 '
120 A$=INKEY$
130 IF A$=" " THEN S=-1
140 GOSUB 200
150 GOSUB 300
160 IF Y=3 AND UX=18 THEN GOSUB 400
190 GOTO 120
200 '
210 LOCATE 20;Y:PRINT " ";
220 Y=Y+S
230 LOCATE 20,Y:PRINT "|";
240 IF Y>0 THEN RETURN
250 LOCATE 20,0:PRINT " ";
260 Y=20:S=0
270 RETURN
300 '
310 LOCATE UX,3:PRINT "  ╭O╮";
320 LOCATE UX,4:PRINT "   V";
330 UX=UX+1
340 IF UX<34 THEN RETURN
350 LOCATE 34,3:PRINT "    ";
360 LOCATE 35,4:PRINT " ";
370 UX=2
380 RETURN
390 '
400 BEEP 1
410 SC=SC+1
420 LOCATE 0,0:PRINT "Score";SC;
430 BEEP 0
440 LOCATE UX,3:PRINT "     ";
450 LOCATE UX,4:PRINT "     ";
460 UX=2:Y=20:S=0
470 RETURN
```

敵と弾の当たり判定

影：おおっ。かなりゲームっぽくなってきたゾ。それならこうしてしまえ(**リスト９**)。

Dr.D：ふむ，当たり判定（敵と弾が当たったか否かの判定)を**160行**につけたわけじゃな。**400行**以降がスコアをいれるルーチンじゃな。

影：ねえDr.，今気付いたんですけど，この弾，連射できないんですか？(注：連射＝一度に何発も撃つこと。１画面中に2発以上が存在すること)今時，弾が１発しかでないなんて。

弾を連射にする

Dr.D：弾の変数を増やし，その数だけサブ・ルーチンを呼んでやれば連射になるからやってみなさい。

影：まったくそのとおりにしてみました。**リスト10**です。でも連射になりませんでしたよ。やっぱりDr.はボケてます。

《リスト10》サンプル・プログラム⑩

```
100 LOCATE 19,21:PRINT " ╭A╮";
110 '
120 A$=INKEY$
130 IF A$=" " THEN S1=-1
131 IF A$=" " THEN S2=-1
140 GOSUB 200:GOSUB 500
150 GOSUB 300
160 IF Y1=3 AND UX=18 THEN GOSUB 400
161 IF Y2=3 AND UX=18 THEN GOSUB 600
190 GOTO 120
200 '
210 LOCATE 20,Y1:PRINT " ";
220 Y1=Y1+S1
230 LOCATE 20,Y1:PRINT "|";
240 IF Y1>0 THEN RETURN
250 LOCATE 20,0:PRINT " ";
260 Y1=20:S1=0
270 RETURN
300 '
310 LOCATE UX,3:PRINT "  ╭O╮";
320 LOCATE UX,4:PRINT "   V";
330 UX=UX+1
340 IF UX<34 THEN RETURN
350 LOCATE 34,3:PRINT "    ";
360 LOCATE 35,4:PRINT " ";
370 UX=2
380 RETURN
390 '
400 BEEP 1
410 SC=SC+1
420 LOCATE 0,0:PRINT "Score";SC;
430 BEEP 0
440 LOCATE UX,3:PRINT "     ";
450 LOCATE UX,4:PRINT "     ";
460 UX=2:Y1=20:S1=0
470 RETURN
500 '
510 LOCATE 20,Y2:PRINT " ";
520 Y2=Y2+S2
530 LOCATE 20,Y2:PRINT "|";
540 IF Y2>0 THEN RETURN
550 LOCATE 20,0:PRINT " ";
560 Y2=20:S2=0
570 RETURN
600 BEEP 1
610 SC=SC+1
620 LOCATE 0,0:PRINT "Score";SC;
630 BEEP 0
640 LOCATE UX,3:PRINT "     ";
650 LOCATE UX,4:PRINT "     ";
660 UX=2:Y2=20:S=0
670 RETURN
```

DIM S(4)

こうすると，S(0)，S(1)，S(2)，S(3)，S(4)の５個の変数が準備される。

《第７図》ＤＩＭ文の文法

Dr.D：すまん。**130〜131行**を**リスト11**のように変えてごらん。130行は一つめの弾の準備だ。スペース・キーが押されたとき一つめの弾が飛んでいなかったら，Ｓ１を－１にして**140行**へ行く。そうでなければ，スペース・キーが押されたとき二つめの弾が飛んでいるかどうかを判定し，飛んでいなければＳ２＝－１にしている。

影：なら，３連射にしたければＳ３，４連射にしなければＳ４として，順々に使っていけばいいわけですね。

Dr.D：そんなことをしていたらきりがない。そういう場合に配列を使う。

影：ＤＩＭ文ですか。

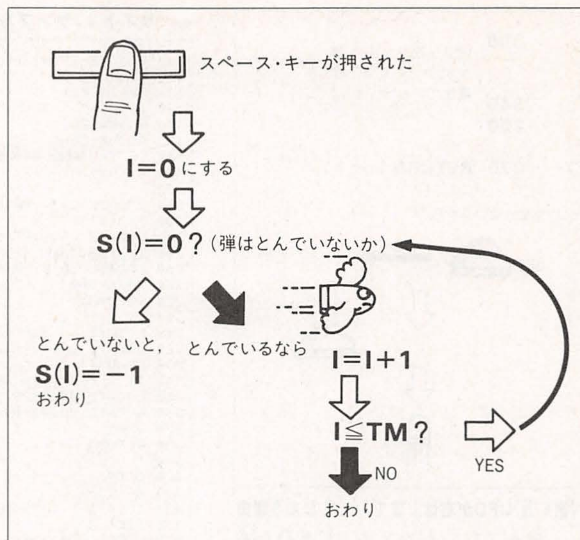
Dr.D：うむ。文法は**第７図**のとお

《リスト11》サンプル・プログラム⑪(リスト10変更か所)

```
130 IF A$=" " AND S1=0 THEN S1=-1:GOTO 140
131 IF A$=" " AND S2=0 THEN S2=-1
```

《リスト12》サンプル・プログラム⑫

```
10 TM=1
20 DIM S(TM),Y(TM)
100 LOCATE 19,21:PRINT " ,A、";
110 '
120 A$=INKEY$
130 I=0
131  IF A$=" " AND S(I)=0 THEN S(I)=-1:GOTO 140
132  I=I+1
133 IF I=<TM THEN 131
140 FOR I=0 TO TM
141  GOSUB 200
142 NEXT I
150 GOSUB 300
160 FOR I=0 TO TM
161  IF Y(I)=3 AND UX=18 THEN GOSUB 400
162 NEXT I
190 GOTO 120
200 '
210 LOCATE 20,Y(I):PRINT " ";
220 Y(I)=Y(I)+S(I)
230 LOCATE 20,Y(I):PRINT "|";
240 IF Y(I)>0 THEN RETURN
250 LOCATE 20,0:PRINT " ";
260 Y(I)=20:S(I)=0
270 RETURN
300 '
310 LOCATE UX,3:PRINT "  ,O、";
320 LOCATE UX,4:PRINT "   V";
330 UX=UX+1
340 IF UX<34 THEN RETURN
350 LOCATE 34,3:PRINT "    ";
360 LOCATE 35,4:PRINT " ";
370 UX=2
380 RETURN
390 '
400 BEEP 1
410 SC=SC+1
420 LOCATE 0,0:PRINT "Score";SC;
430 BEEP 0
440 LOCATE UX,3:PRINT "     ";
450 LOCATE UX,4:PRINT "     ";
460 UX=2:Y(I)=20:S(I)=0
470 RETURN
```



《第8図》連射にするための仕掛け

《リスク13》今回のテクニックを使ったゲーム・プログラム・リスト

```
1000 TM=1 ←──連射の数は2
1010 DIM S(TM),X(TM),Y(TM) ←──弾に使う変数を配列として定義
1020 WIDTH 40
1030 '
1040 LOCATE 19,21:PRINT " ,A、";                     ┐
1050 LOCATE 2,22:PRINT "━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━";  ├画面作成
1060 LOCATE 0,0::PRINT "Score 0";                    ┘
1070 '
1080 UX=2:UY=3:UV=1:UR=1:PX=18  ┐
1090 FOR I=0 TO TM              ├初期設定
1100  X(I)=20:Y(I)=20:S(I)=0    ┘
1110 NEXT I
1120 '
1130 A$=INKEY$ ←──A$に何のキーが押されたかを入れる
1140 I=0                                             ┐
1150  IF A$=" " AND S(I)=0 THEN S(I)=-1:GOTO 1230     ├スペース・キーが押されたら
1160  I=I+1                                          ┘飛んでいない弾を捜して値を入れる
1170 IF I=<TM THEN 1150
1180 '
1190 IF A$="4" AND PX> 2 THEN PX=PX-1  ┐
1200 IF A$="6" AND PX<34 THEN PX=PX+1  ├自機の移動
1210 LOCATE PX,21:PRINT "  ,A、 ";     ┘
1220 '
1230 FOR I=0 TO TM                                          ┐
1240  GOSUB 1390                                            ├弾とUFOとの当たり判定と弾を
1250  IF UY=Y(I) AND ABS(UX+2-X(I))<3 THEN GOSUB 1560        ┘動かすルーチンを呼びだす
1260 NEXT I
1290 '
1300 GOSUB 1470 ←──UFOを動かすルーチンへ
1310 '
1320 '
1330 IF UY<20 THEN GOTO 1120 ←──UFOが一番下にきていなければメイン・ルーチンの頭に戻る
1340 '
1350 BEEP                                  ┐
1360 LOCATE 13,13:PRINT "GAME OVER"        ├ゲーム・オーバーの処理
1370 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 1370    │
1380 RUN                                   ┘
1390 '
1400 LOCATE X(I),Y(I):PRINT " ";             ┐
1410 Y(I)=Y(I)+S(I):IF S(I)=0 THEN X(I)=PX+2 │
1420 LOCATE X(I),Y(I):PRINT "|";             ├弾を動かす処理
1430 IF Y(I)>0 THEN RETURN                   │
1440 LOCATE X(I),0:PRINT " ";                │
1450 Y(I)=20:S(I)=0                          ┘
1460 RETURN
1470 '
1480 LOCATE UX,UY  :PRINT "    ";                ┐
1490 LOCATE UX,UY+1:PRINT "    ";                │
1500 UX=UX+UV                                    ├UFOを動かす処理
1510 IF UX<2 OR UX>33 THEN UV=-UV:UY=UY+UR ←──   │  右はし,左はしにきたら段をさげて進む向きを変える
1520 LOCATE UX,UY  :PRINT " ,O、";               │
1530 LOCATE UX,UY+1:PRINT " V ";                 ┘
1540 RETURN
1550 '
1560 BEEP 1                              ┐
1570 SC=SC+20-UY                         │
1580 LOCATE 5,0:PRINT SC;                │
1590 BEEP 0                              │
1600 LOCATE UX,UY  :PRINT "      ";      ├得点をつけるルーチン
1610 LOCATE UX,UY+1:PRINT "      ";      │
1620 LOCATE X(I),Y(I):PRINT " ";         │
1630 UY=2:Y(I)=20:S(I)=0:UR=UR+1         │
1640 RETURN                              ┘
```

りじゃ。そしてできたのが**リスト12**。S，Yを0からTMまで配列にしているぞ。TMを変えると連射の数が変わるんだ。このプログラムのミソは**130〜133行**だ。これはIを0から順番に変えてやって飛んでいない弾(Sが0になっている弾)を捜して，その番号のSを−1にしてやるというテクニックだ(**第8図**)。こうして連射は可能になる。

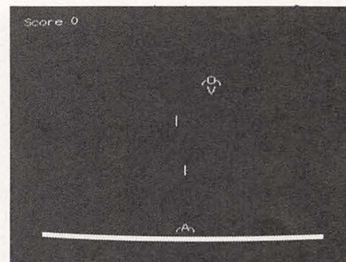
影：おおっ，連射になっている。

今月の完成プログラム

Dr.D：そして，これを応用して作ったゲームが**リスト13**だ。スペース・キーでタイミングよくUFOを撃つ。UFOが下まで降りてきたらゲーム・オーバーじゃ。自機の移動はテンキーの4と6で左，右に移動する。

影：おおっ。Dr.ありがとう！

Dr.D：このコーナーでとりあげてもらいたい題材があったら知らせてほしいぞ。あくまでBASICの講座だからその点はよろしく。



《写真2》リスト13の実行画面。4 6キーで左右，スペース・キーで弾発射

読者参加企画

キミのプログラミングテクニックを公開しよう

○ボールの反射ルーチン

松島　徹



6月号「読者間プログラミング・テクニック交換」,"ビリヤードのボールの反射ルーチン"(荻野友隆君の質問)に対する解答です。

まず，ビリヤードのボールの反射をシミュレートするには，物理の知識が必要になり，Sin，Cosなども必要になるのですが，ここでは，簡単にするため，三角形の相似を使った方法を解説します。うーん，小学生や中学低学年にはむずかしいかな？まあ，いろんな公式がでてきたら，そういうもんだと思ってください。

ボールがぶつかったかどうかの判定

2個のボールの中心の座標を(X1，Y1)，(X2，Y2)とすると，二つのボールの距離Dは，

D=SQR((X2−X1)^2+(Y2−Y1)^2)

となります。距離がボールの直径よりも小さくなったらぶつかった，ということになりますから，ボールの直径をRとすれば，

IF D<=R THEN ぶつかった

となるわけです。

ぶつかったあとの，二つのボールの速度は

二つのボールがぶつかったあと，それぞれの速度がどうなるのかは，**第1図**を見てください。速度Vで動いているボール1が，止まっているボール2にぶつかると，その後の速度はどうなるかということです。

速度Vももちろん，X方向，Y方向で表されるので，それぞれについて別々に考えたのが，**第2図**です。このようにVXをVX1とVX2に，VYをVY1とVY2にわけると，

VX1+VY1=V1
VX2+VY2=V2

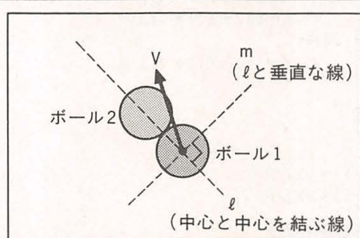
となります。

VX1，VX2，VY1，VY2を実際に計算するには，**第3図**のように三角形の相似を使います。

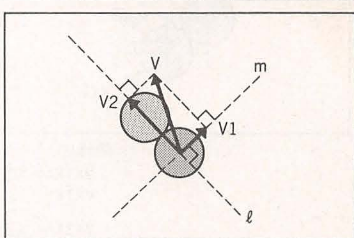
さて，V1，V2も，もちろんX方向とY方向にわけて導きださなくてはならないので，VX1，VX2，VY1，VY2をX方向とY方向に分解します。それが**第4図**です。ここでも**第3図**のときと同じように，三角形の相似が使えます。

この結果，V1，V2のX成分をそれぞれV1X，V2X，Y成分をV1Y，V2Yとすると，

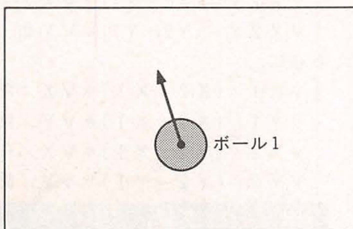
V1X=VX1X+VY1X
V1Y=VX1Y+VY1Y
V2X=VX2X+VY2X
V2Y=VX2Y+VY2Y



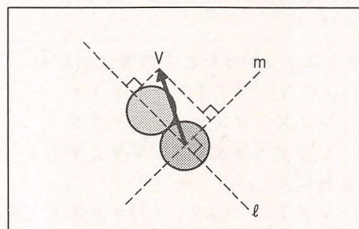
ボール2にぶつかった　(1-2)



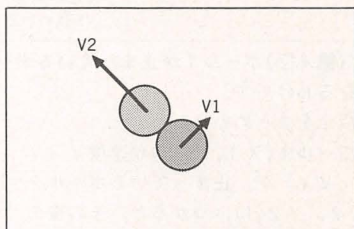
VをV1とV2に分解すると…　(1-4)



ボール1が速度Vで動いている　(1-1)

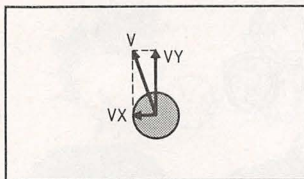


このように長方形を作って　(1-3)

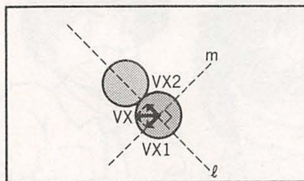


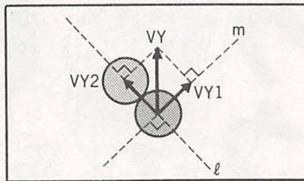
V1とV2がそれぞれの新しい速度になる。　(1-5)

《第1図》ボール1が止まっているボール2にぶつかったときの考えかた①



Vを X 方向と Y 方向に分けて考えて，
それぞれについて(1-4)のように分解する。

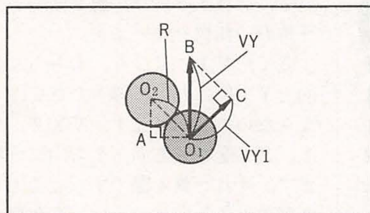




そうすると，
VX1＋VY1＝V1
VX2＋VY2＝V2
となる。

《第2図》ボール1が止まっているボール2にぶつかったときの考えかた②

(2-3)の一部を取りだして，

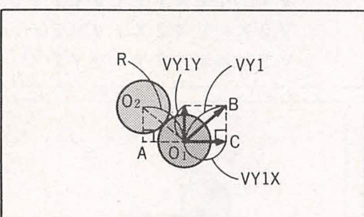


ボール1の中心をO_1 (X1,Y1)
ボール2の中心をO_2 (X2,Y2)
その他，図のように点を定めると，
△AO_1O_2と△CO_1Bは相似形なので，
VY1＝(X2－X1)＊VY/R

同様にして，
VY2＝(Y2－Y1)＊VY/R
VX1＝(X2－X1)＊VX/R
VX2＝(Y2－Y1)＊VX/R

《第3図》ボール1が止まっているボール2にぶつかったときの考えかた③

VX1,VX2,VY1,VY2をそれぞれX方向,Y方向にわける

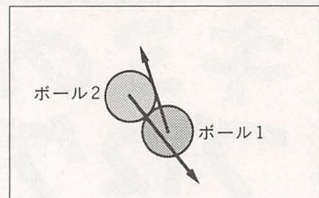


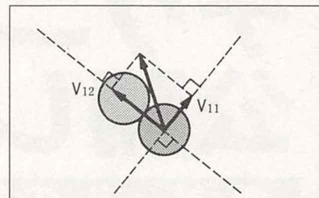
△AO_1O_2と△CO_1Bが相似形なので，
VY1X＝(X2－X1)＊VY1/R
同様に
VY1Y＝(Y2－Y1)＊VY1/R

同様に
VX1X＝(X2－X1)＊VX1/R
VX1Y＝(Y2－Y1)＊VX1/R

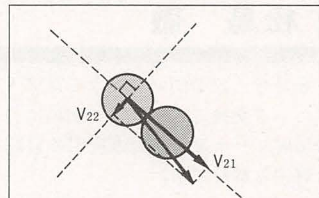
VX2X＝(X2－X1)＊VX2/R
VX2Y＝(Y2－Y1)＊VX2/R
VY2X＝(X2－X1)＊VY2/R
VY2Y＝(Y2－Y1)＊VY2/R

《第4図》ボール1が止まっているボール2にぶつかったときの考えかた④

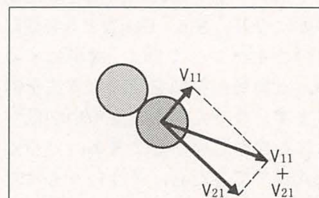




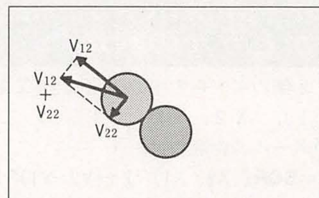
ボール2が止まっているものとして。



ボール1が止まっているものとして。



ボール1は$V_{11}+V_{21}$



ボール2は$V_{12}+V_{22}$

《第5図》ボール1とボール2が動いている場合の考えかた

となるわけです。

以上をまとめると，

※ボールⅠ(ＸⅠ，ＹⅠ)が速度Ｖ（ＶＸ，ＶＹ）で，止まっているボール2(Ｘ2，Ｙ2)にぶつかると，その後の速度ＶⅠ(ＶⅠＸ，ＶⅠＹ)，Ｖ2（Ｖ2Ｘ，Ｖ2Ｙ）は，

ＶＩＸ＝ＶＸ１Ｘ＋ＶＹ１Ｘ
Ｖ１Ｙ＝ＶＸ１Ｙ＋ＶＹ１Ｙ
Ｖ２Ｘ＝ＶＸ２Ｘ＋ＶＹ２Ｘ
Ｖ２Ｙ＝ＶＸ２Ｙ＋ＶＹ２Ｙ

さらに，

ＶＸ１Ｘ＝(X2－X1)＊ＶＸ１／Ｒ
ＶＹ１Ｘ＝(X2－X1)＊ＶＹ１／Ｒ
ＶＸ１Ｙ＝(Y2－Y1)＊ＶＸ１／Ｒ
ＶＹ１Ｙ＝(Y2－Y1)＊ＶＸ１／Ｒ
ＶＸ２Ｘ＝(X2－X1)＊ＶＸ２／Ｒ
ＶＹ２Ｘ＝(Y2－Y1)＊ＶＹ２／Ｒ
ＶＸ２Ｙ＝(X2－X1)＊ＶＸ２／Ｒ
ＶＹ２Ｙ＝(Y2－Y1)＊ＶＹ２／Ｒ

さらに，

ＶＸ１＝(Ｘ２－Ｘ１)＊ＶＸ／Ｒ
ＶＹ１＝(Ｘ２－Ｘ１)＊ＶＹ／Ｒ
ＶＸ２＝(Ｙ２－Ｙ１)＊ＶＸ／Ｒ
ＶＹ２＝(Ｙ２－Ｙ１)＊ＶＹ／Ｒ

ボール2も動いているときは

まず，ボール2が止まっているもの

《リスト１》ボールの反射サンプル・プログラム・リスト（X68000用）

```
 10 /**********************************************
 20 /* SAMPLE PROGRAM FOR ﾕｳｾｲｶﾗﾉ ﾌﾞｯﾀｲX.68000
 30 /*
 40 /* 120-130 き゛ょう の (X1,Y1),(XS1,YS1)
 50 /*                    (X2,Y2),(XS2,YS2) を
 60 /*    いろいろ  かえて  ためしてみてね。
 70 /*
 80 /*
 90 /*                         BY T.まつしま
100 screen 1,2,1,1:wipe()
110 /*
120 float X1=100,Y1=150,XS1= 2.1#,YS1= 1
130 float X2=350,Y2=400,XS2=-0.8#,YS2=-2.4#
140 float R,XR,YR
150 float YA1,YB1,XA1,XB1,A1X,A1Y,B1X,B1Y
160 float YA2,YB2,XA2,XB2,A2X,A2Y,B2X,B2Y
190 /*
200 for I=0 to 300
210 R=sqr((X2-X1)*(X2-X1)+(Y2-Y1)*(Y2-Y1))
220 if R>=40 then FLG=0
230 if R<40 and FLG=0 then {
240 /*
250 YR=(Y2-Y1)/R
260 XR=(X2-X1)/R
270 /*
280 YA1=YS1*XR:YB1=YS1*YR
290 YA2=YS2*XR:YB2=YS2*YR
300 /*
310 XA1=XS1*YR:XB1=XS1*XR
320 XA2=XS2*YR:XB2=XS2*XR
330 /*
340 A1X=YA1*-YR+XA1*YR
350 A1Y=YA1*XR+XA1*-XR
360 B1X=YB1*XR+XB1*XR
370 B1Y=YB1*YR+XB1*YR
380 /*
390 A2X=YA2*-YR+XA2*YR
400 A2Y=YA2*XR+XA2*-XR
410 B2X=YB2*XR+XB2*XR
420 B2Y=YB2*YR+XB2*YR
430 /*
440 XS1=A1X+B2X:YS1=A1Y+B2Y
450 XS2=A2X+B1X:YS2=A2Y+B1Y: FLG=1}
460 /*
470 X1=X1+XS1:Y1=Y1+YS1:circle(X1,Y1,20,255)
480 X2=X2+XS2:Y2=Y2+YS2:circle(X2,Y2,20,31)
490 next
```

《リスト２》ボールの反射サンプル・プログラム・リスト（PC－8801用）

```
10 '*****************************************
20 ' SAMPLE PROGRAM FOR N88-BASIC
30 '
40 ' 120-130 ｷﾞｮｳﾉ (X1,Y1),(XS1,YS1)
50 '                  (X2,Y2),(XS2,YS2) ｦ
60 '!!!!ｲﾛｲﾛ ｶｴﾃ ﾀﾒｼﾃﾐﾃﾈ.
70 '
100 SCREEN 2,1:CLS 3
110 '
120 X1=100:Y1=150:XS1=2.1:YS1=1
130 X2=350:Y2=400:XS2=-.8:YS2=-2.4
190 '
200 FOR I=0 TO 300
210 R=SQR((X2-X1)*(X2-X1)+(Y2-Y1)*(Y2-Y1))
220 IF R>=40 THEN FLG=0
230 IF NOT (R<40 AND FLG=0) THEN 455
240 '
250 YR=(Y2-Y1)/R
260 XR=(X2-X1)/R
270 '
280 YA1=YS1*XR:YB1=YS1*YR
290 YA2=YS2*XR:YB2=YS2*YR
300 '
310 XA1=XS1*YR:XB1=XS1*XR
320 XA2=XS2*YR:XB2=XS2*XR
330 '
340 A1X=YA1*-YR+XA1*YR
350 A1Y=YA1*XR+XA1*-XR
360 B1X=YB1*XR+XB1*XR
370 B1Y=YB1*YR+XB1*YR
380 '
390 A2X=YA2*-YR+XA2*YR
400 A2Y=YA2*XR+XA2*-XR
410 B2X=YB2*XR+XB2*XR
420 B2Y=YB2*YR+XB2*YR
430 '
440 XS1=A1X+B2X:YS1=A1Y+B2Y
450 XS2=A2X+B1X:YS2=A2Y+B1Y: FLG=1
455 'end if
460 '
470 X1=X1+XS1:Y1=Y1+YS1:CIRCLE (X1,Y1),20
480 X2=X2+XS2:Y2=Y2+YS2:CIRCLE (X2,Y2),20
490 NEXT
```

《第１表》プログラム中の変数と解説文中の変数の対応

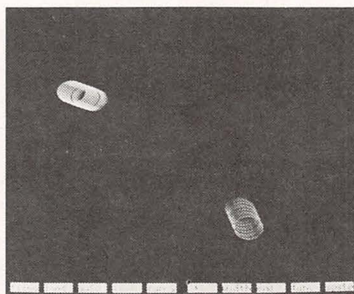
プログラム中の変数		解説文中の変数
XS1	XS2	：VX
YS1	YS2	：VY
YA1	YA2	：VY1
YB1	YB2	：VY2
YA1X	YA2X	：VY1X
YA1Y	YA2Y	：VY1Y
YB1X	YB2X	：VY2X
YB1Y	YB2Y	：VY2Y
A1X	A2X	：V1X
A1Y	A2Y	：V1Y
B1X	B2X	：V2X
B1Y	B2Y	：V2Y

と思って，上のように計算します。ここででたＶ１とＶ２に，今度はボール１が止まっているものとして，同様の計算をした結果を足します（**第５図**）。そのへんのことは，サンプル・プログラムを見てください。

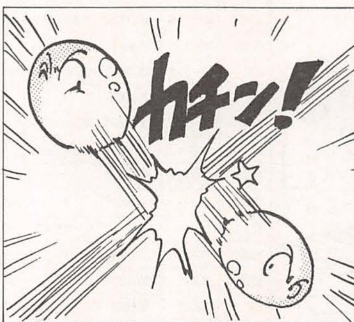
今までの説明は二つのボールの大きさが同じ場合を前提としています。

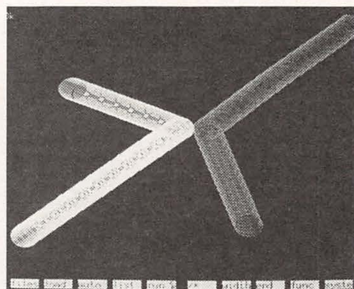
最後に

ビリヤードにしても，シミュレートするには，これだけの知識が必要なのです。数学や物理はまじめに勉強しましょう。



《写真１》サンプル・プログラムの実行画面。二つのボールが動きます





《写真２》お互いぶつかり合って反射する。REM文に従っていろいろためそう

短期集中連載　君のパソコンでLET'S PLAY!



コンピュータ・ミュージック
機種別のサウンド・グレードアップ方法
その④

バブリン鉄男

パソコンの音をよくしたい

パソコンでゲームをやる。音がいいと緊迫感も増してくるよね。画面だってドットが細かいと絵に迫力がでてくるように，音だって良くなると迫力倍増。ましてや，パソコンで音楽をやるんだったら，音がいいほうがイイにきまっています。そこで今回は音をよくするための要，音をだす音のミナモトである，音源について話をしましょう。

今持っているパソコンの音をよくする方法はないのでしょうか？　まず，初歩的な方法としては，パソコン本体で音を鳴らしている人は，音声モニタ（スピーカ）を使いましょう。現在のパソコンのオーディオ・アウトは，たいていステレオになっていますから，ラジカセなどのステレオで音声をだせるモニタに変えましょう。それだけで音が画期的によくなります。

で，さらに音を良くしていくときには音源を追加していきます。たとえばＰＣ－88シリーズだとオプションのサウンド・ボードⅡを使うことによって，サンプリング・サウンドのＡＤＰＣＭを使うことができ，インスタント・ミュージックなどＦＭ音源とはちがった音源を使う色々な音楽ソフトを楽しむこともできるようになります。

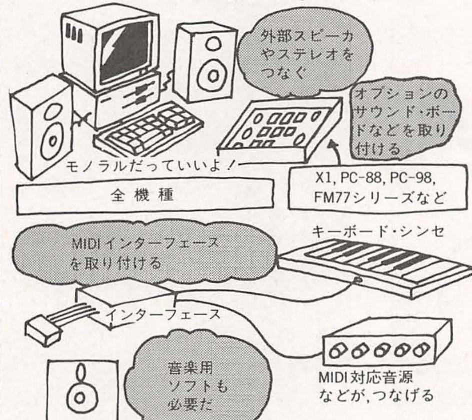
そしてこの音源を拡張していく究極の方法が，ＭＩＤＩという音楽用の通信規格を使って，音源モジュールやシンセサイザをつなぎ，音を拡張していく方法です。音源モジュールの説明をここでしておくと「音を合成したり，いろいろな音色で演奏させることのできるシンセサイザから，鍵盤部分をとったもの」と考えるとわかりやすいでしょう。では，この音源モジュールの拡張のしかたを機種別に話しをしていきましょう。

MSX,MSX2の場合

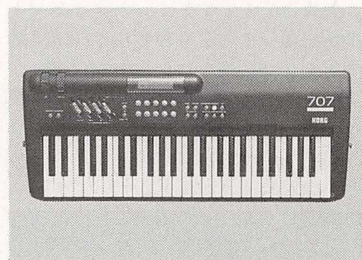
ヤマハのＭＳＸパソコンでシンセサイザ・ユニットＳＦＧ－05を内蔵しているタイプなどだと，ＳＦＧ－05のＭＩＤＩ端子を使って外部のＭＩＤＩ音源につないで簡単に拡張することができます。そして，シンセサイザ・ユニットＳＦＧ－05を使う場合は作曲用ソフト「ＹＲＭ－15」やレコーディング・ソフト「ＹＲＭ－31」などの各種の音楽用ソフトがヤマハから発売されています。またＳＦＧ－05自体がヤマハのＤＸ100/27と同等のＦＭ音源を持っていますからＭＳＸ本体とこのシンセサイザ・ユニットだけで演奏することもできます。

その他のＭＳＸでも，現在ではあまり見かけなくなったのですが，ヤマハのＵＣＮ－01などのインターフェースを使うことによって，このシンセサイザ・ユニットとの接続が可能です。

また年末ぐらいには，ある会社からＭＳＸ用の新しいインターフェースが発売になるウワサもあるので，しばら



機種名	メーカー	価格	備考
MT-32	ローランド	69,000円	音源モジュール
D110	ローランド	89,800円	音源モジュール
D10	ローランド	128,000円	シンセサイザ
D20	ローランド	178,000円	〃
S330	ローランド	198,000円	サンプラ
FB-01	ヤマハ	49,800円	音源モジュール
TX81Z	ヤマハ	59,800円	〃
TX802	ヤマハ	198,000円	〃
V2	ヤマハ	118,000円	シンセサイザ
YS200	ヤマハ	129,000円	〃
YS100	ヤマハ	110,000円	〃
707	コルグ	99,800円	〃
M1	コルグ	248,000円	〃
VZ-1	カシオ	148,000円	〃
VZ-10M	カシオ	128,000円	音源モジュール



▲コルグの707。流線形のフォルムが特徴

■カタログ請求の際は機種と,「マイコンBASICマガジンを見た」と明記すること。
■カタログ請求先：〒430-91 静岡県浜松郵便局私書箱3号 ヤマハ(株)……住所,氏名,年令,電話明記
■カタログ請求先：〒163 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機 楽器企画部

く待つとＭＳＸを持っていれば各種のＭＩＤＩ音源との接続が簡単にできるようになるでしょう。

ＰＣ－88シリーズの場合

ＰＣ－88シリーズの音源の拡張にはローランドのインターフェースＭＰＵ－401と，接続用ケーブルＭＩＦ－ＰＣ88が必要になります。ソフトとしては拡張の音源に対応するシーケンサ・ソフトのカモン・ミュージック「ＲＣＰ－ＰＣ88」や「ＲＣＸ－ＰＣ88（ＤＸシリーズのエディット機能を持ったシーケンサ・ソフト）」やＮＣＳの「ミュージック・アート88」などのソフトが対応しています。

ＰＣ－98シリーズの場合

ＰＣ－98の音源拡張には，同じくローランドのＭＰＵ－ＰＣ98が必要となります。これはＰＣ－88の場合のように接続用のインターフェース・ケーブルが必要なく，ＰＣ－98のスロットに直接インターフェースを接続することができます。

ソフトとしてはやはりカモン・ミュージックのシーケンサ・ソフト・シリーズ（ＲＣＰ－ＰＣ98など，各人気音源のエディット・ソフト用に数種類ソフトが発売されている）や，カモン・ミュージックのソフトと管理データの互換性のある神谷スタジオ制作の「レクリエ２」，ダイナウェアの譜面対応のソフトでプレリュードの改良版「バラード」，そしてローランドが発売したディスク・トップ・ミュージック・システムで，話題の「ミュージくん」などがあります。

さて，その「ミュージくん」ですがＭＰＵ－ＰＣ98と専用ソフト，そして音源モジュールのＭＴ－32，その音源モジュールのＭＴ－32とインターフェースのＭＰＵ－ＰＣ98をつなぐＭＩＤＩケーブルがセットになっています。つまりこのセットだけあれば，簡単に音源を拡張した形で音楽を楽しむことができる，というわけです。

その他の機種

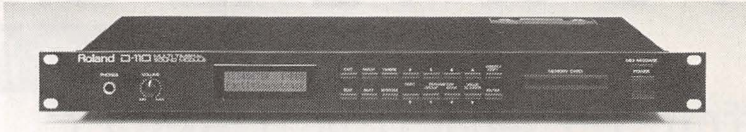
その他のパソコンで，インターフェースを持ち，ＭＩＤＩ音源を拡張できるものといったら，まずアタリ1040ＳＴがあげられるでしょう。アタリ1040ＳＴは最初からパソコン本体にＭＩＤＩインターフェースが内蔵になっているので，簡単に接続が可能です。日本だと聞きなれない名前ですが，アメリカでは1000ドル以下でモニタからソフトまでセットで買えてしまうので，毎月一つずつ音楽ソフトがでているといってもオーバーではないぐらいの勢いです。

それ以外の機種というと，マッキントッシュには「パフォーマー」や「コンポーザー」など，各種のソフトに対応してインターフェースが発売になっています。

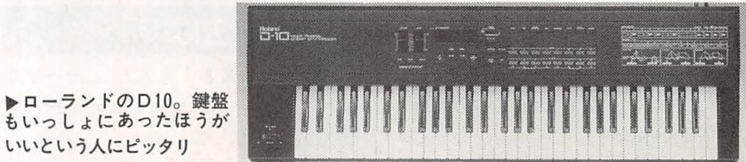
またシャープのＸ68000用にもプロト・タイプで，かなり性能のいいインターフェースが作られていますが，これはまだ発売になるかどうか，決まっていません。



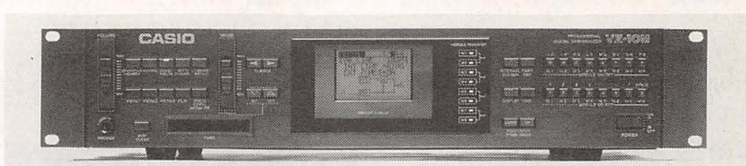
▲ヤマハのＴＸ81Ｚ。ＦＭ音源なのでパソコンでＦＭを使った人には使いやすい



▲ローランドのＤ110。価格，機能からおすすめの音源モジュールだ



▶ローランドのＤ10。鍵盤もいっしょにあったほうがいいという人にピッタリ



▲カシオのＶＺ－10Ｍ。新しい音を作ってみたいという人には，おもしろい１台だ

音源にはどんなものがあるか？

さて，その音源ですが，パソコンを使ったことのある人に一番なじみがあるのはＦＭ音源でしょう。音を変更する仕組みも，パソコンに搭載されているＦＭ音源チップと同じで，オペレータの組み合わせであるアルゴリズムを変えたり，フィードバックの量を変化させながら音色を変えていきます。

ＦＭ音源の音源モジュールとしては低価格なものとしてＦＢ－01などがありますが，将来的なことを考えるとマルチ・ティンバー（マルチ音源などともいう）といって，１台の音源モジュールを複数のモノラル（単音）音源モジュールとしてＭＩＤＩでコントロールすることのできる機種のほうが，ＭＩＤＩを使いこなしたときに，１台で数台分の働きをするので，マルチ・ティンバー対応の機種をススメます。

では，ＦＭ音源でマルチ・ティンバー対応音源モジュールというと，ヤマハのＴＸ81Ｚ，ＴＸ802。鍵盤付の機種だとやはりヤマハのＶ２やＥＯＳ（ＹＳ200/100）がそれに当たります。

ＦＭ音源ではないのですが，マルチ・ティンバー対応の機種は各社からでていて，ローランドではＤ110。鍵盤付ではＤ10，Ｄ20，サンプラーのＳ330。カシオでは鍵盤付きのＶＺ－１やモジュール・タイプのＶＺ－10Ｍなど。コルグでは707，Ｍ１などがそれに当たります。

そして，それらの音源は各社なりの音の特徴を持っています。

たとえば，ＦＭ音源自体が，シャープで尖っていて，何重にも重ねるのに適しているのに対し，ローランドのＤシリーズの音源であるＬＡ音源は太い音が特徴となっています。またカシオのＰＤ音源を改良したiPD音源は薄いデジタルの音を何層にも重ねることによって独自の音づくりに成功しています。またコルグはaiシンセシスという分離波形方式という，音を作る段階でいくつかの波形をつなぎあわせることで新しい音を作っています。

特別掲載

PC-88 TONE CHANGER

（トーン チェンジャー）

@コマンドで好きな音色を

for PC-8801mkIISR以上

by GORRY

こんにちは，GORRYです。さて，最近，ＰＣ－88のＶＧＭの投稿にあまりパワーが感じられません。ユーザーはたくさんいるはずなのに，投稿数がＸ１やＭＳＸなどにくらべて少ないし，デキのほうも今一歩といったところです。

この原因は二つほど考えられます。

(1)ＭＭＬに制限が多い（テンポズレなど）

(2)音色定義が自由にできない

こんなところでしょうか。(1)のテンポズレはt177とy38，nである程度さけることができます。しかし，(2)はＢＡＳＩＣではどうしようもありません。これが大きな障害になっていると思うのです。

そこで，CMD ＶＯＩＣＥ文を使わずに，直接@コマンドによって自分で定義した音色を使えるプログラムを作ってみました。名づけて，「ＰＣ－88ＴＯＮＥ ＣＨＡＮＧＥＲ」です。これで再び88に活気がもどってくることを期待します。

入力方法は？

まずは，**リスト１**を入力し，セーブをしてください。一部マシン語を使ってあるので注意しましょう。

それでは，RUNしてみてください。ＤＡＴＡ ＥＲＲＯＲの表示がでたら，220～230行をチェックしてください。16ビートのドラムの音が聞こえてきたらＯＫです。

使いかたです

1000行からを見てください。1000行は配列への代入です。110行でＡ%(4，9）としてあるので，Ａ%へ代入しています。

1010～1070が音色データです。今までの音色データとはフルコンパチです。

そして，1080行で音色定義サブ・ルーチンを呼びだしています。ＮＯは音色番号（０～12）です。13音色定義できれば十分でしょう？

10000 行からはＰＬＡＹ文です。@音色番号（０～12）で定義した音色を使うことができます。他の内蔵音源と同じ感覚で使えばＯＫです。

終わりに

この「TONE CHANGER」を使ったサンプル曲ですが，ゲーム・ミュージック・プログラム・コーナーで，はちみつ川野君が作ってくれました。ぜひ，88ユーザーは入力してみてくださいね。

ところで，今度発売の「Ｘ１ FM音源活用マニュアル」（Ｘ１ FM音源ドライバーのディスク付き）ですが，当初は，テープ／ディスク版ということだったのですが，ディスクのみになりそうです。そのかわり，５本のサンプル曲と60以上のサンプル・リスト，それに従来の本にはなかった「音色作り 実況中継」（音作りを実際に体験する）や「ＭＭＬテクニック集」（エコー，デチューンなどの効果のかけかたの紹介）といったコーナーをひっさげて登場します。いましばらくお待ちください。９月中には発売できますよ。

《リスト１》PC-88 TONE CHENGERのプログラム・リスト

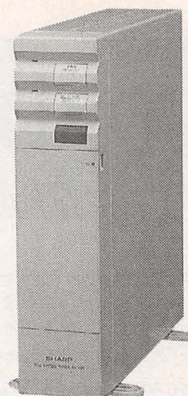
```
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CMD STOPM:CLEAR ,&HDDFF
110 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):NO.MAX=13:OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
120 AD=&HE000
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
140 READ A$
150 D=VAL("&H"+A$)
160 POKE AD,D:AD=AD+1
170 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179
180 NEXT
190 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!",CHR$(7):STOP
200 NEXT:POKE &HE13C,&HC3:POKE &HE13D,0:POKE &HE13E,&HE0:POKE &HE003,NO.MAX
210 D=(&H76C1+NO.MAX*&H25):POKE &HE00E,D AND 255:POKE &HE00F,D ¥ 256
220 DATA E1,7B,D6,0D,38,0C,5F,01,25,00,CD,9E,6B,21,A2,78,360
230 DATA 19,C9,01,25,00,CD,9E,6B,21,00,DE,19,C9,00,00,00,A72
240 GOTO 1000
500 'VOICE SET--------------------------------------------------------------
510 *VOICE.SET
520 IF NO>NO.MAX-1 OR NO<0 THEN PRINT"VOICE NO. ERROR":STOP
530 AD=&HDE00+&H25*NO
540 POKE AD   ,A%(0,0)                          'AF
550 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
560 AD=AD+1
570 POKE AD   ,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7)  'DT/ML
580 POKE AD+4 ,A%(I,5)                          'TL
590 POKE AD+8 ,A%(I,6)*64+A%(I,0)               'KF/AR
600 POKE AD+12,A%(I,1)                          'DR
610 POKE AD+16,A%(I,2)                          'SR
620 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)               'SL/RR
630 POKE AD+24,A%(I,9)                          'AMS
640 NEXT
650 AD=AD+25
660 POKE AD   ,A%(0,1)*16                       'OM
670 POKE AD+1 ,A%(0,2)                          'WF
680 POKE AD+2 ,A%(0,3)                          'SY
690 POKE AD+3 ,A%(0,4) AND 255                  'SPEED L
700 POKE AD+4 ,A%(0,4) ¥ 255                    'SPEED H
710 POKE AD+5 ,A%(0,5) AND 255                  'PMD
720 POKE AD+6 ,A%(0,6) AND 255                  'AMD
730 POKE AD+7 ,A%(0,7)                'PMS
740 RETURN
999 '-----------------------------------------------------------------------
1000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1010 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1020 DATA  62, 15,  0,  1,   2000,-64,  0, 10,0,0
1030 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS        TOM TOM
1040 DATA  31,  0,  0,  1,  0,  0,  0,  2,  0,  0
1050 DATA  31, 23, 13,  7, 12,  0,  0,  8,  0,  0
1060 DATA  31,  0, 15,  8,  0,  0,  0,  1,  3,  0
1070 DATA  31,  0, 15,  8,  0,  0,  0,  1,  7,  0
1080 NO=0:GOSUB *VOICE.SET
1090 '----------------------------------------------------------------------
2000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
2010 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
2020 DATA  62, 15,  0,  1,   2000,-64,  0, 10,0,0
2030 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS        BASS DRUM
2040 DATA  31,  0,  0,  9,  0,  0,  0,  2,  0,  0
2050 DATA  31, 23, 19, 12,  8,  0,  0,  8,  0,  0
2060 DATA  31,  0, 19, 12,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2070 DATA  31,  0, 19, 12,  0,  0,  0,  0,  0,  0
2080 NO=1:GOSUB *VOICE.SET
2090 '----------------------------------------------------------------------
3000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
3010 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
3020 DATA  60, 15,  0,  1,   8000,-99,  0, 10,0,0
3030 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS        SNARE DRUM
3040 DATA  18,  0,  0,  9,  0,  0,  0,  8,  0,  0
3050 DATA  31, 23, 17, 12,  2,  0,  0,  4,  0,  0
3060 DATA  31,  0, 24, 12,  0, 30,  0,  2,  0,  0
3070 DATA  31,  0, 16, 12,  0,  0,  0,  1,  0,  0
3080 NO=2:GOSUB *VOICE.SET
3090 '----------------------------------------------------------------------
4000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
4010 '      AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
4020 DATA  60, 15,  0,  0,      0,  0,  0,  0,0,0
4030 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS        HI-HAT
4040 DATA  31,  0,  0,  9,  0,  0,  0, 15,  0,  0
4050 DATA  31, 23, 17, 12,  8,  0,  0, 15,  0,  0
4060 DATA  31,  0,  2, 12,  0,  0,  0, 15,  3,  0
4070 DATA  31, 22, 19, 12,  8,  0,  0,  4,  7,  0
4080 NO=3:GOSUB *VOICE.SET
4090 '----------------------------------------------------------------------
10000 CMD PLAY "Y38,200"
10010 CMD PLAY "T177@V12704Q7L16","T177V15O4Q7L4"
10020 A$="":FOR I=1 TO 6
10030 A$=A$+"@V127@1C@3V12CCC @V127@2EV12@3CCC"
10040 NEXT
10050 CMD PLAY A$+"@V127@1C@3V12CCC @V127@0G32G32GGGD32D32DDD<A32A32AAA"
```

パソコン専用ディスプレイでテレビ番組が！

シャープRGBシステムチューナー

AN-8TU

断空我



▶RGBシステムチューナー「AN-8TU」

みなさん，お元気してますか？断空我が久しぶりにベーマガにもどってきたのは，編さんからのSOSをキャッチしたからです。助けを求められたらいやとは言えません。急いで編集部へかけつけると，そこには縦型の奇妙なチューナーがあったのでした。

このチューナーには，アンテナ端子のほかに，15ピン・アナログRGBとビデオ信号の入出力端子，それにテレビ・コントロール端子まで付いているのです。

なぜ，これほどたくさんの端子がついているのでしょう。じつは，このチューナーは，普通のチューナーではなかったのです。

RGBシステムチューナー？

このたび，シャープ(株)から発売されたRGBシステムチューナー「AN-8TU」(価格35,800円）は，一口で説明すると，アナログRGBのパソコン専用ディスプレイをテレビにしてしまうものです。

ただし，ディスプレイは，アナログRGB（15ピン），200ライン（15kHz）に対応している必要があります。

パソコン専用のモニタ・ディスプレイも，テレビも，使われている部品や電子回路は基本的に同じです。ただ，モニタ・ディスプレイにはテレビ放送を受信するためのチューナーが内蔵されていないため，テレビを見ることができませんね。

画像を映しだすということに関しての性能は，一般のテレビよりもパソコン用モニタ・ディスプレイのほうが高いため，パソコン用モニタにチューナーが加われば，かなり高性能なテレビに変身するはずです。

リモコン付き，スピーカ内蔵

この「AN-8TU」は，15ピン・アナログRGB入力，またはビデオ入力で，200ラインに対応しているモニタ・ディスプレイと接続して，テレビ放送が楽しめるわけですが，もちろん，リモコンも付属しています。

チャンネル切り換え，音量調整，テレビ／ビデオ／コンピュータの切り換えという操作が離れたところでも行なえます。音量やチャンネルなどは，ディスプレイ上に表示され，音声は，AN-8TU本体に内蔵されているスピーカから出力されるようになっています。

X68000，X1turbo Zでスーパーインポーズ

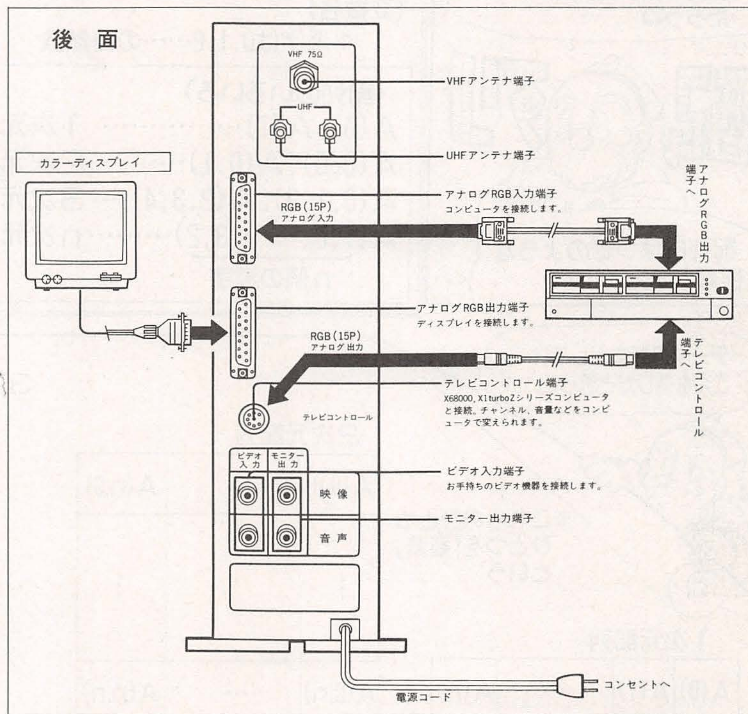
ここまでで，このAN-8TUさえあれば，手持ちのモニタ・ディスプレイが使いやすく，高性能なテレビに変身することがわかってもらえたと思いますが，本当の実力は，この程度ではないのです。

縦型のデザインに「おや？」と思いませんか？テレビ・コントロール端子はどこに接続するのでしょう。そうです，「AN-8TU」は，X68000，X1turbo Zシリーズに接続することを考えて設計されているのです。

テレビ・コントロールで何ができるのかというと，パソコン側からチャンネル切り換えやボリューム調整ができます。そして，スーパーインポーズまでできるのです。

X68000，X1turbo Zシリーズのユーザーで，それぞれのパソコン専用モニタ・ディスプレイを持っていない人には，この「AN-8TU」は買いの一言でしょう。

ただ，色もX68000やX1turbo Zに合わせたオフィス・グレーとブラックでだしてほしいところです。



《第1図》AN-8TU後面とパソコンの接続図

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー ㊱

もっとがんばるBASIC（1）
——配列を使おう——

by くりひろし

☆今月からは，これまでの基本命令に加えて，プログラムをより効率的に，早く書くための命令や関数をやります。
☆マップや表のように，マトリクス状のデータを展開する場合，配列変数を使うのが一般的なやりかたです。
☆配列の要素の数や，添字の数は，理屈の上では無制限ですが，じつはメモリに制限されてしまいます。FRE関数で残りのメモリ量（バイト数）を調べたら，あとは覆面算の要領で，使える配列の量を計算しましょう。ふつう，プログラム中では他にも多くのデータを使いますから，メモリぎりぎりまで配列を宣言するのはいけませんね。余裕をたっぷり残して宣言しましょう。

☆次回は配列の活用法です。
ではまた来月。

残暑厳しい
電波ビル













配列変数

配列名（添字〔，添字〕……〔，添字〕）
（変数名）

※添字は0，1，2……の自然数

〈配列のいろいろ〉

A（0），A（1）…………… 1次元配列
A（0，0），A（0，1）……… 2次元配列
A（0，1，2），A（2，3，4）… 3次元配列
A（1，2，……，3，2）……… n次元配列
（n個の添字）





※これらのひとつひとつを「要素」という

1次元配列

A(0)	A(1)	…	A(n)

2次元配列

A(0,0)	…	A(n,0)
⋮	⋱	⋮
A(0,n)	…	A(n,n)

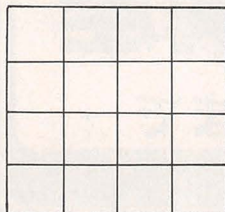
3次元配列

A(0,0,0)	…	A(0,0,n)

A(0,0,?)	…	A(n,0,?)
⋮	⋱	⋮
A(0,n,?)	…	A(n,n,?)

A(n,n,0)	…	A(n,n,n)

従って，マップなんかの平面データは2次元配列を使えば…… いい



4×4のマップ

配列にすると……

A(0,0)	A(1,0)	A(2,0)	A(3,0)
A(0,1)	A(1,1)	A(2,1)	A(3,1)
A(0,2)	A(1,2)	A(2,2)	A(3,2)
A(0,3)	A(1,3)	A(2,3)	A(3,3)









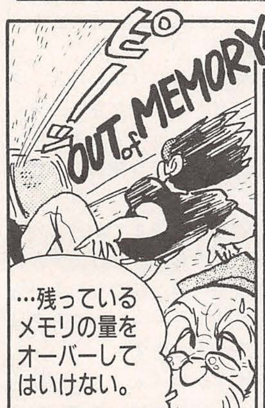
こういうときは……DIM文を使う。

DIM 配列名(添字の最大値〔，添字の最大値…〕)

(例) DIM A(20,20)：最大の添字が20,20









使えるメモリ（残っているメモリ）の量は，

FRE（ダミー・パラメータ）←0でも何でもいい

という関数で調べられる。この値が…

下の式で得られる必要なメモリ量より大きくないとダメ

〈配列で使用するメモリの例〉

● 整数データの配列に
必要メモリ＝5＋2×（要素数）＋2×（次元数）＋1バイト

● 文字データの配列に
必要メモリ＝5＋3×（要素数）＋2×（次元数）＋1＋（扱う縦文字数）バイト

さて，配列が必要なくなったら……

ERASE 配列名(，配列名)

で消去してやればメモリはかえってくるんだね



同じ配列名を，別の目的に使うときも，ERASEで消してDIMで宣言しなおす必要がある







短期連載

ミュージック基礎講座

—楽譜の読みかたからプログラミングまで—

第4回：反復記号

栗田　英樹

みなさんこんにちは，栗田英樹です。

さて今回は今までと少しちがい，あまりMMLに関することがでてきません。どういうことかといいますと，

繰り返しに関する記号のすべて

これについて一気に学ぼうというわけです。そして内容も大きく二つにわけて，それぞれ細かく説明していきます。それではいきましょう。

その1　反復記号

まず，反復記号なるものですが，さらに2とおりに分類できます。それは，

1－1　音符単位の反復

1－2　小節単位の反復

です。

〈1－1〉音符単位の反復

音符の反復というのは，小節内等で細かな繰り返しがある場合で，そのときにわかりやすく，かつ見やすくするための記号が反復記号の一つ目です。

第1図を見てください。ここに小節内での反復記号をまとめておきます。一つ一つ順に解説していくことにしましょう。

(a)　これは①のような単位，つまり4分音符一つぶん，または正常に分割できる長さ（8月号，連符の項参照）を繰り返すときに使います。

(b)は同じ高さの音を細かく小刻みに演奏するときの記号で，②のように分割した後の音符に「はた」がないときには分割する数だけ点を打ちます。③のように「はた」があるときは「はた」を増やすぶんだけ斜線をひきます。たとえば8分音符を32分音符にしたいときは，8分音符は「はた」が1本で32分音符は「はた」が3本ですから，3－1＝2で2本の斜線を8分音符の「ぼう」にひきます。

(c)はスタッカートをつけて演奏していて，もしsimileとあればシミレと演奏するわけではなく，そのあとはスタッカートのマークはつけないけど，スタッカートで演奏してください，というものです。スタッカートに限らず，その他，細かな記号でも使われることがあります。

simileの効力がどこまでか，というのは曲それぞれでちがうわけですが，基本的には演奏形態（速くなったりとか遅くなったりとか……）が変わるまで続くのが多いようです。

しかし，まさかゲーム・ミュージックの楽譜でこの記号が使われていたとは思わなかったなあ。

〈1－2〉小節単位の反復

これは小節をまるごと繰り返す記号で，**第2図**のようになっています。

(a)は1小節の反復です。

(b)，(c)は2，4小節の反復で，反復する小節分だけ／を引きます。𝄎や𝄏の上の2や4の数字はなくてもかまわないのですが，あったほうが一目で何小節分繰り返すのかがわかるためしばしば用いられます。

これらは〈1－1〉で説明した音符単位の反復より比較的多く用いられます。いずれも楽譜がすっきりします。

《第2図》小節単位の反復記号

《第1図》小節内での反復記号

その2
演奏順序に関する記号

さて，曲全体での演奏順序や繰り返しです。

まず，何小節かの部分を繰り返す場合は普通‖::‖のマークを使います（**第3図**）。X68000とGORRY先生のNEW FM音源ドライバーはMMLが強力なため，記号で繰り返しができるようになっています(**第4図**)。

第3図の(b)や**第4図**の(2)で，1.　2.　やがありますが，その回数目はそのカッコの内を演奏しろという記号です。

つぎに**第5図**のようなタイプです。

D.Cはダ・カーポと読み，曲の頭へもどることを意味します。**D.S**はダル・セーニョと読み，𝄋（セーニョ）までもどることを意味します。そして，両者とも何の指示もない場合は，複縦線(‖)の上にあるフェルマータ(𝄐)が，下にあるフィーネ(Fine)まで演奏し，そこで終了します。

第6図の(a)に𝄌とCodaがありますが途中に𝄌がある場合は，D.Cまたは，D.Sでもどった後，𝄌のところまで演奏したら，そこより後にある𝄌かCodaのところへ進むことを示します。後の方の𝄌やCodaは曲の終結部に置かれることが多いようです。

第6図の(b)は何が言いたいのかというと，D.CやD.Sでもどったときにある，‖::‖や1.　2.　は繰り返さないで演奏するのが普通であるということです。

ゲーム・ミュージックの楽譜で最初と最後に‖::‖があったり，D.CがあるのにFineがないというのは無限ループであることがほとんどです。CDなどの編集のためにフェード・アウト（だんだん音量がさがって終わっていく方法）やきっちり曲を終わらすように指示された楽譜もたまにあります。慣れないあいだは楽譜どおりに打ち込んだつもりが順序がちがっていたとか，曲を聞きながら楽譜を目で追っていたのに，途中で今，どこを演奏しているのかわからなくなってしまった（ループが多くて頭が混乱してしまう）ということがよくあると思います。

というわけで少し練習をしてみましょう。

第7図に楽譜があります。(1)と(2)はそれぞれ何小節の曲でしょうか。もし無限ループすると思ったならば，その1ループが何小節でしょうか。前に書いたことをもとにして数えてみてください。

ではまず(1)から見ていきましょう。

とりあえずA→Cまで行き，また頭までもどります(1.　の効果)。つぎはCをとばして，Dを演奏し，また頭へ行きます(2.　の効果)。Cまで行って，またまた頭へ行き，Dに行きます。このように○　は四つ位まで使われます。そして2.4　に来たら先へ進むわけです。そして‖::‖で繰り返

《第3図》‖::‖を使った反復

	音楽記号	MML	演奏順序
X68000	‖: Ⓐ :‖	|: 2 Ⓐ :|	Ⓐ→Ⓐ
NEW FM音源ドライバー	(1) ‖: Ⓐ :‖	|: 2 Ⓐ :| [2 Ⓐ]	Ⓐ→Ⓐ
	(2) ‖: Ⓐ 1. Ⓑ ‖ 2. Ⓒ	|: 2 Ⓐ : Ⓑ :| Ⓒ	Ⓐ→Ⓑ→Ⓐ→Ⓒ
	(3) ‖: Ⓐ :‖ REPEAT 2 TIMES AND FADE OUT	|: 2 Ⓐ :|╲ :|	Ⓐ→Ⓐ→Ⓐ (フェードアウト)
	(4) 無限ループ	[0 Ⓐ]	Ⓐ→Ⓐ→Ⓐ…

《第4図》反復記号のMMLコマンド

《第5図》D.S，D.Cを使った反復

《第6図》コーダ(𝄌)を使った反復

《第７図》反復記号の練習問題

《第８図》8 va———……，ト音記号の８の字，フェルマータ記号とMML

して最後まで行き終わりです。つまり，ABCABDABCABDEFGFGHとなり，18小節となります。

(2)はベーマガ７月号の楽譜「Are You…LADY？」を参考にしてコンパクトにまとめてみたものです。最初に４分音符二つ分の短い小節がありますが，これは数えません。なぜかって？　それはきまりですから……(本当です)。

最初のほうはいいですね，問題はJのところのD.S.1からです。D.S.1で𝄋1までもどりますが，そのあとの 1. (E)はとばして 2. (F)から先へ進みます。そして，さっきは無視したto⊕から⊕へ行き(J→K)，D.S.2まで行きます。本当ならD.S.2から最初の𝄋2へもどるわけですが，終了の𝄐やFineがどこにもないので，最初からD.S.2までを１ループとした無限ループの曲として扱います。１ループの順序は，つまり，ABACDEDFGHIJDFGHIJKLMNとなり，よって，この曲((2)のほうネ)は１ループが22小節ということになります。

どうですか，できましたか。最近は(2)のように結構あっちへいったりこっちへいったりするようなのが多いですねエ。単なるループだった時代から考えれば,かなりの進歩をとげています。もちろん音源もサンプリングはビシバシはやっています。ぞ〜ん。

その３(おまけ)
ちょっとした記号

では，最後に，「ちょっとした記号」について説明したいと思ます。

楽譜の上や下に８va…とあったら，上のときは１オクターブ高く，下のときは１オクターブ低く演奏します。これらは┈┈┈|か┈┈┈|まで持続します(**第８図−(a)**)。

また，ト音記号やヘ音記号の上や下に８の字があったら，それも，上にあれば１オクターブ高く，下にあれば１オクターブ低く演奏します。これはト音記号から８の字が消えたら，そこで効力がなくなります（**第８図−(b)**)。

先ほどもでてきたフェルマータ(𝄐)には，まだ用途があって，その音を十分に延ばすよう指示する記号でもあります。だいたい，２倍位の長さにするのが普通です。曲によってその雰囲気をこわさない程度に延ばしてやりましょう(**第８図−(c)**)。

今月の問題

楽譜がありますのでそれをもとにMMLで書いてみましょう。
今月やったことを思いだしてネ……。

〈先月の問題の解答〉

FM音源110番

by Yu-You, GORRY, 栗田英樹

毎日あくせくと机に向かうYu-Youは，忙しさゆえに，今月も〝ゲーム・ミュージック・プログラム〟のコーナーを休むことになりました。楽しみにしていたユーザーの方々，本当にゴメンなさい。とは言っても，川野君を筆頭に，期待のルーキー，栗田君なんかがガンバってくれているから安心できるけどネ!!

ではさっそく，本題のほうに入りますが，今月は先月と同じく〝MSXオーディオ〟についての内容からスタート。安価で手に入り，しかも手軽に遊べる音源，そんなMSXオーディオの実体に迫り，その音色製作の謎を解き明かさんとする勇者，植田泰樹君（奈良市・14才）からのレポートをもとに，ボクがまとめあげてみました。

《第1表》MSXオーディオ音色パラメータ

オフセット	内容
	ヘッダ
0～7	音色名
8～9	ボイス移調
10	bit 0：アルゴリズム
	bit 1～3：フィードバック
	bit 4：固定ピッチ
	bit 5：AMD/PMDロード可能
	bit 7：PMD
	bit 8：AMD
11～15	（予約）
	オペレータ0
16	bit 0～3：MULT
	bit 4：KSL
	bit 5：EG
	bit 6：PM
	bit 8：AM
17	bit 0～5：TL
	bit 6～7：KSR
18	bit 0～3：DR
	bit 4～7：AR
19	bit 0～3：RR
	bit 4～7：SL
20	bit 4～7：ベロシティ・センシビリティ (0～8)
21～23	（予約）
	オペレータ1
24	bit 0～3：MULT
	bit 4：KSL
	bit 5：EG
	bit 6：PM
	bit 8：AM
25	bit 0～5：TL
	bit 6～7：KSR
26	bit 0～3：DR
	bit 4～7：AR
27	bit 0～3：RR
	bit 4～7：SL
28	bit 4～7：ベロシティ・センシビリティ (0～8)
29～31	（予約）

まずは，**第1表**を見てください。これはMSXオーディオの音色パラメータ表です（先月号にも掲載しましたが数か所ミスがあったようなのでそれらを訂正しています）。では，それらのパラメータの意味についてもう一度書いてみましょう。

音色名：音色の名称を8バイトの文字列で設定するのですが，めんどうなので0を8個並べておくのが利口でしょう。

ボイス移調：これは8バイト目と9バイト目の働く内容が多少ちがいます。8バイト目はデチューンとして働き，9バイト目はトランスポーズとして働きます。でも，ここで一つ疑問に思ったのですが，マイナス方向のトランスポーズはないのでしょうか…？

アルゴリズム：これは二つあるオペレータのつなぎかたを決定します。0のときは直列に，1のときは並列に動作します。

フィードバック：これは第1オペレータの出力をもう一度自分にもどし，変調量を上げるためのシステムです。値は0～7となります。

固定ピッチ：これを使用しているチャンネルの音程を，完全に固定してしまうためのモードです。このパラメータが設定されると，MML上でいかなる音程を指定しようとも，ある特定の音程しか発せられなくなります。…が，その特定の音程とは，どのようにして指定するのでしょうか…？

AMD／PMDロード可能：このパラメータは，その音色に含まれるLFOデータを有効にするかどうかを決めるためのものです。

AMD：音量に対してかけるLFOの深さを決めます。

PMD：音程に対してかけるLFOの深さを決めます。

予約：ユーザーが使う必要はないので0にしておきましょう。

MULT：マルチプルのことです。値は0～15で指定します。

KSL：先月号で謎としておいたこのパラメータですが，実を言うとこれがキーボード・スケーリング・レベルの略であることが明らかになりました。0～1の数値で，音程が高くなるほど音量が小さくなる度合を設定します。

EG：エンベロープの形を大ざっぱに指定します。0のときは減衰型，1のときは持続型になります。

PM：音程に対してLFOをかけるかどうかを指定します。

AM：音量に対してLFOをかけるかどうかを指定します。

TL：トータル・レベルの略で，各オペレータの出力量を指定します。値は0～64。

KSR：先月号でレベル・キースケールとして発表したこのパラメータですが，じつを言うとこれはキーボード・スケーリング・レイトだったというとんでもない事実。みなさん許してください。ちなみにこれは，音程が高くなるほどエンベロープの変化速度が速くなる割合を0～3で指定するためのものです。

AR／DR／RR／SL：それぞれアタック・レイト，ディケイ・レイト，リリース・レイト，サスティン・レベルの略で，これらはエンベロープを作りあげるためには必要不可欠なパラメータです。なお，値はすべて0～15。

ベロシティ・センシビリティ：オフセット16以降の全パラメータに対して，オペレータごとにそれらの総合的な有効度合を0～8で決定します。

とまあ以上でパラメータの説明を終えたわけですが，では，これらのデータをどのようにしてMSXオーディオにわたしたらよいのかということについて考えてみたいと思います。

BASICで音色を設定するには

88SRなどで音色を取り扱うには，整数型配列変数（例：A%など）を使用しますが，MSXオーディオの場合もそれと同様に〝%〟を付けた配列変数を使用して，音色の取り扱いをします。ということは，プログラムの最初の部分で，DIM文を使って整数型変数の使用を宣言してやることになりま

《リスト1》MSXオーディオ用音色作成プログラム・リスト

```
100 CALL AUDIO ◀────────────── MSXオーディオを初期化
110 DIM A%(15) ◀─────────────── 16ビットの整数型配
120 '                            列変数を16個用意
130 FOR I=0 TO 15
140 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
150 NEXT I
160 '
170 CALL VOICE COPY (A%,@63) ┐   A%に納めた音色デ
180 CALL VOICE (@63)         ┘── ータを@63にセット
190 '                            チャンネル1に@63
                                 の音色をセット
200 PLAY #2,"O5CDEFGAB>C" ◀──── 演奏する
210 END
220 '
230 DATA 0000,0000,0000,0000 ┐
240 DATA 0C00,0008,0000,0000 │
250 DATA 0F30,10D9,0030,0000 ├── 音色データ
260 DATA 0010,F3B2,0070,0000 ┘
```

```
230 DATA  0000 , 0000 , 0000 , 0000 ◀── 音色名(全部0)で良い
240 DATA  0C00 , 0008 , 0000 , 0000 ◀── 未使用(予約)
          デチューン トランスポーズ アルゴリズムなど
250 DATA  0F30 , 10D9 , 0030 , 0000 ◀── 未使用(予約)
          トータルレベル マルチプルなど エンベロープ ベロシティ
260 DATA  0010 , F3B2 , 0070 , 0000
                 エンベロープ

          F  3  B  2
          SL RR AR DR
```

すが，ここで一つだけ注意してほしいことがあります。

それは，MSXオーディオの音色が32バイト構成だからといって，別に32個の整数型配列変数を用意する必要はないということです。MSXの整数型配列では一つの変数で最大16ビット（2バイト）の数値まで扱えるので，音色データなんかも2バイトずつを一組としてやるとよいのです。

つまり，DIM A%(15)と実行します。これによって0～65535まで扱える16ビット変数を16個用意したことになります。あとはこの中に頭から順に2バイト一組で音色データをぶち込んでやるのですが，ここでもまた注意点があります。それは，その2バイトの変数は上位1バイトと下位1バイトを逆にしてやらなければならないということです。

たとえば，ここに，&hA3と&hBCという二つの1バイトデータがあり，これを一つの16ビットデータにまとめあげる場合&hBCA3という数値になるのです。

とまあ以上のようなことに注意して，**リスト1**のようにやると，必ず音色を自作できるはずです。なお，今後このコーナーでは，みなさんからの最新レポートをお待ちします。

では，ここから先はGORRY君と粟田君にバトンタッチ!!

Yu-You先生，GORRY先生，川野先生こんにちは。ボクはPC-88用サウンド・ボードIIを買ってまだ間もない未熟者です。そこで，質問なのですが，どうすればサンプリング音に音階をつけることができるか教えてください。

（秋田県北秋田郡・沙羅満太13才）

こんにちは。Yu-You先生がご多忙ということでピンチヒッターをつとめるGORRYです。

《リスト2》PC-88サウンドボードII用サンプリング音に音階をつけるプログラム・リスト

```
100 DEFINT A-Z:DIM F!(13),PL$(4)
110 NEW CMD:CMD STOPM:CMD BGM 0:CMD PLAY "T177Y38,200"
120 FOR I=0 TO 13:READ A:F!(I)=A-(A<0)*65536!:NEXT
130 L=4:O=0:Q=1
199 '-----------------------------------------------------------------
200 PL=5:RESTORE 1000     'PL=DATAノ カズ
210 FOR I=1 TO PL:READ PL$(I):NEXT
489 GOSUB 500
498 END
499 '-----------------------------------------------------------------
500 FOR J=1 TO PL
510 FOR I=1 TO LEN(PL$(J))
520 A$=MID$(PL$(J),I,1)
530 IF A$="O" THEN O=VAL(MID$(PL$(J),I+1,1))-4:I=I+2:GOTO 520
540 IF A$="L" THEN L=VAL(MID$(PL$(J),I+1,1)):I=I+2:GOTO 520
550 P=1:IF A$="R" THEN CMD PCM STOP:P=0:GOTO 620
560 A=INSTR("CDEFGAB",A$)-1:IF MID$(PL$(J),I+1,1)="#" THEN I=I+1:A=A+7
570 F!=F!(A)*2^O:F=F!+(F!>32767)*65536!
580 HI=F ¥ 256 AND 255:LO=F MOD 256 AND 255
590 IF Q THEN CMD PCM 255,3,16,1:CMD PCM PLAY @,100
600 CMD VOICE REG &H109,LO
610 CMD VOICE REG &H10A,HI
620 CMD PLAY "R"+HEX$(L)
630 Q=1:IF MID$(PL$(J),I+1,1)="&" THEN Q=0:I=I+1
640 NEXT
650 NEXT
660 IF P THEN CMD PCM STOP
670 RETURN
680 DATA &H4920,&H5214,&H5C22,&H619C
690 DATA &H6D90,&H7AFB,&H8A0B
700 DATA &H4D79,&H56F6,&H619C,&H676A
710 DATA &H7414,&H824B,&H9240
720 '-----------------------------------------------------------------
730 '  C      D      E      F      G      A      B      C
740 '&H49C0,&H5214,&H5C22,&H619C,&H6D90,&H7AFB,&H8A0B,&H9240
750 '     C#     D#            F#     G#     A#
760 '   &H4D79,&H56F6        ,&H676A,&H7414,&H824B
770 '-----------------------------------------------------------------
1000 DATA "L4O1CDEFGABO2C"
1010 DATA "CDEFGABO3C"
1020 DATA "CDEFGABO4C"
1030 DATA "CDEFGABO5C"
1040 DATA "CDEFGA"
```

質問に答えましょう。まず，88年2月号46ページ（FA，MAユーザーの方はプログラマーズガイド308ページも見るとなお良い）を見てください。アドレス番号109～A_HにDELTA-Nというものがありますね。これは，サンプリング再生時の周波数を決めるものです。ここを変えてやれば，再生周波数，つまり音程を変えることができます。

実際にやってみましょう。まず，**リスト2**を入力，セーブしてください。そうしたら，

CMD　PCM　255，3，16

CMD　PCM　RECORD　0，100

として何かの音をサンプリングしてからRUNしてみてください。人の声なんかだと爆笑することウケアイ(?)です。



ぼくは今，PC-98のサウンド・ボードを使っています。そこでひとつ質問します。

PLAY〝C1^1″

とすると，

PLAY〝C1″

より音が短くなってしまうのです。どうすればよいか教えてください。

（東京都小平市・大村　卓12才他多くのかた）



98で^の記号はタイを意味します。^の前後の音長をたして実際の音長とします。念のため。

さて，この質問に答えるには，ミュージック・ドライバー内部の話をしなくてはなりませんね。

ミュージック・ドライバーはMMLを演奏しているときは絶えずループしていますが，このとき，PC-98では全

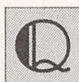
《リスト３》X68000用サンプル・プログラム・リスト

```
1000 dim str pl(1)[255]:dim int i
1010 dim char ch(10),v(4,10),vn,tr,counter
1020 music_init()
1030 /*
1040 v={ 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1050     31,  0,  3,  0,  0, 28,  0,  1,  3,  0,  0,
1060     31,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  3,  3,  0,  0,
1070     31,  0,  4,  0,  0, 30,  0,  1,  7,  0,  0,
1080     31,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  2,  7,  0,  0}
1090 vn=1:voice_set()
1100 /*
1110 pl(0)="t130o4l16@1v13y48,20q7"
1120 pl(1)="a2.a<c8.>b2.eg8.a1<g32&g+32&a2...>"
1130 ch={0,1,1,255}
1140 tr=1:track_set()
1150 /*
1160 pl(0)="o4l16@1v11y49,60q7"
1170 pl(1)="e2.eg8.f2.>b<d8.e1<g32&g+32&a2...>"
1180 ch={0,1,1,255}
1190 tr=2:track_set()
1200 m_play()
1210 end
1220 func music_init()
1230   m_init()
1240   for i=1 to 8
1250     m_alloc(i,1000)
1260     m_assign(i,i)
1270     next
1280   return()
1290   endfunc
1300 /*
1310 func track_set()
1320   counter=0
1330   while ch(counter)<>255
1340     m_trk(tr,pl(ch(counter)))
1350     counter=counter+1
1360     endwhile
1370   return()
1380   endfunc
1390 /*
1400 func voice_set()
1410   m_vset(vn,v)
1420   return()
1430   endfunc
```

音符の処理をしたあと，ループ192回分待ってからつぎの作業をするようになっています。192回分待つと全音符，ということは半分の96回分で２分，48回で４分，24回で８分音符ということになります。

全音符二つのタイは192＋192＝384回分ループすればいいはずなのですが，ＰＣ-98ではこのカウンタは255（８ビット分）までしか入りません。よって，先ほどのは，実際は384－255＝129回分しかループしなくなってしまい，結局Ｃ２へ６と同じ音長になってしまうのです。

リリースを最低（ＰＣ-98では15です）にした音を用意しておいて，タイのときだけその音にしてやるといいでしょう。



ぼくはNEW FM音源ドライバーを使っています。そこで，ほぼ同じMMLだというのでＸ68000のYu-You先生や川野先生のプログラムを移植しようとしたのですが，Ｘ68000のＢＡＳＩＣがよくわからないので移植できません。やりかたを教えてください。

（神奈川県横浜市・ＤＥＶＥＬＯＰ15才）



MMLは同じようでも，ＢＡＳＩＣがわからなければ確かに移植できませんね。とくにＸ68000のＸ-ＢＡＳＩＣは特殊ですから。ということで，移植のときの注意を書いてみました。これだけやれば基本的には動きます。

●dim文

dimのあとにstr, charなどがついていますが，これは配列の型指定を行なうものです。strは文字変数，charは１バイトデータ変数（１バイト（８ビット）の数字）を示します。

（ ）がないものは変数（配列としてではなく）の型のみの定義，［ ］は文字配列（変数）の長さ（［５］とあったら５文字入る）です。

Ｘ１では，

①str, charなどをとる。
②（ ）のない変数もとる。
③［ ］とその中身もとる。
④［ ］のついた変数は以後，文字型（＄をつける）にする。

●配列定義文

今までのＢＡＳＩＣは，配列にデータを入れるとき，ＦＯＲ～ＮＥＸＴのループを使って入れてやることが多かったのですが，Ｘ68000では直接プログラムの形でまとめて一度に入れることができます。

たとえば，

```
FOR I=1 TO 3
READ A(I)
NEXT I
DATA 1,2,3
```

などとしていたのを

A＝｛1, 2, 3｝

ですませることができるのです。

移植は今お話ししたことを逆にやればＯＫです。ただ，音色データは２重ループでやるようにしましょう。

●ファンクション・コール

今までのＢＡＳＩＣでは，ＤＥＦ ＦＮ命令で関数を定義できましたが，Ｘ68000ではその親玉みたいなものが使えます。つまり，

「複数行のサブ・ルーチンを関数として定義できる」

といった機能があります。たとえば，７月号をお持ちの人は209ページの350行を見てください。Vdata（ ）とありますね。これがそうです。これは，6030行から定義されたサブ・ルーチンを実行します。

移植法としては，

①ＧＯＳＵＢを使った型に直す。

さっきの例だと，

350 ＧＯＳＵＢ〝Vdata〞

としてやればよいでしょう。なお，Ｘ１の省略命令の一つとして，上の行は

350 〝vdata〞

とすることもできます。

②funcをLABEL文に直す。

同様にして，6030行を

6030 ＬＡＢＥＬ〝vdata〞

に直してやりましょう。

③return（ ）：endfuncを直す。

これは，ＲＥＴＵＲＮに直します。

●注釈文のちがい，

Ｘ68000では〝／＊〞です。注意しましょう。

●ミュージック命令のちがい，
●初期化命令の追加

NEW FM音源ドライバーのイニシャライズ・プログラムを頭に入れます。

というわけで，実際の例が**リスト３**（Ｘ68000版）→**リスト４**（Ｘ１）です。そうそう，一つ忘れてましたが，endwhile文はＸ１ではWENDという命令になります。



ＧＯＲＲＹ先生に質問があります。なぜNEW FM音源ドライバーはturboのＢＡＳＩＣで動かせるようにしなかったのですか？turboならメモリも増えるし，わざわざＸ１ＢＡＳＩＣを起動するのもめんどうだし…理由をはっきりと教えてください。

（福島県相馬市・ＹＭ-68000（ＯＰ２））



第１に，すべてのＸ１ユーザーに使ってもらいたいということです。こういった類のプログラムでturboと差別させたくなかったのです。

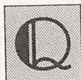
「それならturbo版を別にすればいいじゃないか」という考えもあるかもしれませんが，これはデバッグが大変なこと，turbo BASICの内部解析資料がなかったことが理由で不可能でした。

「いちいちＸ１ＢＡＳＩＣを起動させるのがめんどう」ということですが，ひょっとしてＸ１ＢＡＳＩＣ用のディ

《リスト4》リスト3をX1NEW　FM音源ドライバーへ移植したプログラム・リスト

```
100  CLEAR &HED00:DEFINT a-z:INIT:CLS0
1000 DIM pl$(1)
1010 DIM ch(10),v(4,10)
1020 "music_init"
1030 '
1040 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1050 DATA  31,  0,  3,  0,  0, 28,  0,  1,  3,  0,  0
1060 DATA  31,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  3,  3,  0,  0
1070 DATA  31,  0,  4,  0,  0, 30,  0,  1,  7,  0,  0
1080 DATA  31,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  2,  7,  0,  0
1090 FOR i=0 TO 4:FOR j=0 TO 10:READ v(i,j):NEXT:NEXT:vn=1:"voice_set"
1100 '
1110 pl$(0)="t130o4l16@1v13^20q7"  'y48,20 = ^20
1120 pl$(1)="a2.a<c8.>b2.eg8.a1<g32&g+32&a2...>"
1130 FOR i=0 TO 3:READ ch(i):NEXT:DATA 0,1,1,255
1140 tr=1:"track_set"
1150 '
1160 pl$(0)="o4l16@1v11^60q7"  'y49,60 = ^60
1170 pl$(1)="e2.eg8.f2.>b<d8.e1<g32&g+32&a2...>"
1180 FOR i=0 TO 3:READ ch(i):NEXT:DATA 0,1,1,255
1190 tr=2:"track_set"
1200 A$=USR4("p")
1210 END
1220 LABEL"music_init"
1230 DEFUSR1=&HF200
1240 DEFUSR2=&HF203
1250 DEFUSR3=&HF206
1260 DEFUSR4=&HF209
1270 DEFUSR5=&HF20B
1280 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o4l4p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
1290 A$=USR4("P"):A$=USR2("0"):RETURN
1300 '
1310 LABEL"track_set"
1320   counter=0
1330   WHILE ch(counter)<>255
1340     A$=USR2(HEX$(tr)+pl$(ch(counter)))
1350     counter=counter+1
1360     WEND
1370   RETURN
1380 '
1390 '
1400 LABEL"voice_set"
1410   A$=USR1(CHR$(vn)+MKI$(VARPTR(v(0,0))))
1420   RETURN
1430 '
```

スク（テープ）を作っていないのではないですか？〝DISK SYSGEN. Uty″で作りましょう。なお，そのとき〝Start up. Bas″の中にNEW FM音源ドライバーを立ちあげるプログラムを組み込んでおくとIPLから一発で立ちあげられますよ。



僕はX68000ACE-HDを使っているのですが，トラック・バッファの値の合計が40,000バイトを越えるとエラーがでてしまうためにYu-You先生のドラゴンスピリットが聞けません。トラック・バッファを増やす方法があれば教えてください。

（神奈川県川崎市・J.S 15才）



解答者かわって私，粟田英樹がお答えします。基礎講座を読んでいる方はもう私のことを御存知のことでしょう。

で，質問のほうですが，ACEシリーズはトラック・バッファをBASICの変数領域に確保しないで，専用の領域に確保するしくみになっています。そのためACE用のシステム・ディスクでは5,000×8(バイト)しか確保することができないため，近ごろ同じ内容のハガキをよく見かけます。

そして，手順ですが，まず，付属のシステム・ディスクのバックアップをほとんど何も手をつけずに使っている方は**リスト5**を入力してRUNしてください(BASICで)。注意点として必ずバックアップをとったシステム・ディスクを使うということです。すると，バッファを聞いてきます。157が最高で，そのときは合計で約160,000バイト確保できるようになります。

このプログラムを実行すると，今後，立ちあげたとき，自動的にBASICが立ちあがるようになってますので，1回リセット・スイッチを押してからご使用ください。

つぎに自分でバッチファイルを作ったりして結構使い込んでる方は**リスト5**の変数d(n)を書きかえて使ってください。

要は，コンフィグレーション・システムの中の

¥SYS¥OPMDRV, X␣#○

の○にキロバイト単位で書き込でしまえばよいのです。つまり，120kバイト確保したければ〝#120″をスペースをあけて後に加えればよいということになります。

先ほども言いましたが，BASIC領域とはまったく異なるため，増設RAMなしでメインメモリにRAMディスクを置いている人は，トラック・バッファとBASICのフリーエリアとRAMディスク容量の合計を539kバイト以内におさまるようにしてください。

そしてさらに，BASICでチャイルド・プロセスの実行(X-BASIC上でコマンド・モードのコマンドを実行することで〝!″の後にコマンドを入力する）をしたいという人は，その分のメモリ（約33kバイト）も含めて割り当ててください。これで完了です。

《リスト5》X68000ACEシリーズ用トラック・バッファが増やせるプログラム・リスト

```
 10 int fp,b,n
 20 dim str d(32)[255]
 30 /*                バッファサイズの指定
 40 repeat
 50         cls
 60         locate 10,10
 70         input "How many buffers ( 65k-157k ) ";b
 80 until b>=65 and b<=157
 90 /*                データ    "A:¥CONFIG.SYS"
100 d(0)="FILES    = 15"
110 d(1)="BUFFERS  = 20"
120 d(2)="BELL     = ¥SYS¥BEEP.SYS"
130 d(3)="DEVICE   = ¥SYS¥PRNDRV.SYS"
140 d(4)="DEVICE   = ¥SYS¥PCMDRV.SYS"
150 d(5)="DEVICE   = ¥SYS¥ASK68K.SYS"
160 d(6)="DEVICE   = ¥SYS¥OPMDRV.X #"+itoa(b)/*OPMDRV.X #b··(kbite)
170 d(7)="DEVICE   = ¥SYS¥FLOAT2.X"
180 d(8)="VERIFY   = ON"
190 d(9)="SHELL    = A:¥COMMAND.X"
200 d(10)="end"
210 /*
220 fo("A:¥CONFIG.SYS")
230 /*                データ    "A:¥AUTOEXEC.BAT"
240 d(0)="PATH=A:¥;A:¥SYS;A:¥BIN;A:¥BASIC2;A:¥ACE"
250 d(1)="CD¥BASIC2"
260 d(2)="BASIC /w96"
270 d(3)="end"
280 /*
290 fo("A:¥AUTOEXEC.BAT")
300 /*                コマンドシェルからの立ち上げ
310 frename("A:¥TITLE.SYS","A:¥TITLE.VS")
320 end
330 /*                ファイルへの書き込み
340 func fo(fn;str)
350         fp=fopen(fn,"c")
360         n=0
370         while d(n)<>"end"
380                 fwrites(d(n),fp)
390                 fputc(13,fp)
400                 fputc(10,fp)
410                 n=n+1
420         endwhile
430         fclose(fp)
440 endfunc
```

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC



今度『ＰＣ－8801mkIISR』を買ってコンピュータ・ミュージックを楽しもうと思っているのですが，『インスタントミュージック』は，このパソコンで使うことができますか？

〔宮城県名取市・**小島のちゃん13才**〕



『インスタントミュージック』や『ミュージックワールド』は，『サウンドボードII』に対応したソフトです。

従って，『ＰＣ－8801mkIISR』に『サウンドボードII〈ＰＣ－8801－23〉』(価格39,800円）を取り付ければ，使用可能です。

〔回答者：猫〕



『ＰＣ－8801ＦＨ』で，ディスクにプログラムをセーブしようと思い，「SAVE "ファイル名"」としたのですが，「Bad allocation table」がでました。どうしてでしょうか？

〔千葉県松戸市・**西海直樹14才**〕



ディスクにＳＡＶＥをしようとすると「Bad allocation table」がでる場合，考えられるのは，フロッピーディスクのＦＡＴが壊れているか，フロッピーディスク・ドライブのレバーがさがっていない場合です。

もし，ドライブ・レバーがさがった状態でエラーが発生するとしたらフォーマットを行なってください。新しいディスクを使用する場合は，まずフォーマットを行ないます。このフォーマットを行なわないと，ＳＡＶＥしようとしたときに"Disk I/O Error"が起こります。

フォーマットのしかたは，N_{88} DISK－ＢＡＳＩＣを立ちあげ，"dskut 2. j 88" を実行します。するとメニューがでてきますので，"データディスク" の作成を選びます。フォーマットを行なったディスクは，書き込みや読み込みが可能となります。

なお，『ＰＣ－8801ＦＨ』は，"２Ｄ"のディスクのみ使用可能です。"２ＤＤ"や"２ＨＤ"のディスクは，使用できませんので注意してください。

〔回答者：猫〕



『ＰＣ－8801ＦＡ』で，ＢＡＳＩＣで，画面処理をしながら，音楽を流すには，どうすればいいのですか？

〔三重県桑名市・**高橋正樹15才**〕



音をだしながら，他の処理をするには，ＢＡＳＩＣの「ＣＭＤ　ＢＧＭ」という命令を使います。この命令は，並列動作を行なうスイッチです。

「ＣＭＤ　ＢＧＭ　1」を実行しますと，音をだしながら他の処理が可能になります。

〔回答者：猫〕



『ＰＣ－8801ＦＨ』で，ＢＡＳＩＣのプログラムをオート・スタートさせる方法を教えてください。

〔山口県防府市・**田村　崇15才**〕



『ＰＣ－8801ＦＨ』でオート・スタートさせるには，システム・ディスクに入っている「dskut 2. j 88」を使用します。

ＢＡＳＩＣを立ちあげ，このファイルを実行するとメニューがでてきます。その中の「ＩＤセクタの書き換え」を選びます。すると，同時にオープンする最大ファイル数を聞いてきます。これは，ＢＡＳＩＣを立ちあげるときの「How many files（０～15)」のことで，リターン・キーだけだと0が入力されファイルをオープンできなくなります。逆に－１を入力するとＢＡＳＩＣ起動時に，同時にオープンするファイル名を聞いてきます。

そうしたら，今度はカレンダ時計の西暦を聞いてきますので下２桁を入力してください。

あとは，ＲＵＮ"ファイル名"を実行すれば，オート・スタートできます。

ちなみに，『ＰＣ－8801』では「setinf. n88」，『ＰＣ－8801mkII／ＳＲ』では「dskut 2. n88」を使えば，オート・スタートできます。くわしくはユーザーズ・マニュアルを見てください。

〔回答者：猫〕



僕は，『ＰＣ－88ＶＡ２』を持っています。Ｖ２モードを使いたいのですが，システム・ディスクがありません。そこで，『ＰＣ－8801ＭＡ』の２ＨＤのシステム・ディスクは使用できますか？

〔東京都江東区・**深沢貴伸18才**〕



『ＰＣ－8801ＭＡ』には辞書ＲＯＭを搭載しており，システム・ディスクもそれに対応しているため，ＭＡ用のシステム・ディスクは，他機種では使用できませんし，別売も行なっていません。

『ＶＡ２』でV1／V2モードを使用したいのであれば，『ＰＣ－88ＶＡ用N_{88}日本語ＢＡＳＩＣシステムディスク〈ＰＣ－8835ＶＡ－ＭＷ〉』(価格16,000円）を使用すればよいでしょう。

〔回答者：猫〕



『ＰＣ－88ＶＡ２』についている『ＰＣ－Engine システム・ディスク』で，ゲーム・ソフトのコピーはできますか？

〔千葉県成田市・**能倉　誠14才**〕



ゲームソフトのほとんどのものが，著作権を守るために，コピー・プロテクトされていますので，コピーすることは

《リスト1》 PC-98シリーズでキャラクターを作るプログラム・リスト

```
5 CLS 3
100 SCREEN 3.0.0.1 :CONSOLE 0.25.0.1 :DEFINT A-Z
150 X1=300:Y1=100
160 '
200 FOR Y=1 TO 20                          'キャラクタの読み込み
300 READ A$
400 FOR X=1 TO 30
500 PSET (X1+X.Y1+Y).VAL(MID$(A$.X.1))   'キャラクタ表示
600 NEXT X
700 NEXT Y
750 '
2000 RB=((30+7)¥8)*20*3+4                  'PUTで使用する配列計算
2200 RBH=RB¥2+1
2350 '
2400 DIM ROKETTO(RBH)
2500 '
2600 GET (301.101)-(330.120).ROKETTO       'キャラクタをGET
2800 '
2900 CLS 3
3000 '
3100 FOR X=0 TO 639-30 STEP 60             '画面にキャラクタをPUT
3200 FOR Y=0 TO 399-20 STEP 40
3300 PUT (X.Y).ROKETTO
3400 NEXT Y
3500 NEXT X
10000 '     123456789012345678901234567890
10010 DATA 000000000000000000000000000000
10020 DATA 000000000000007700000000000000
10030 DATA 000000000000077770000000000000
10040 DATA 000000000000777777000000000000
10050 DATA 000000000007777777700000000000
10060 DATA 000000000007777777700000000000
10070 DATA 000000000007777777700000000000
10080 DATA 000000000077777777770000000000
10090 DATA 000000000777777777777000000000
10100 DATA 007700077777777777777770007700
10110 DATA 077770077777777777777770077770
10120 DATA 077770777755557755557777077770
10130 DATA 077770777755557755557777077770
10140 DATA 077770777755557755557777077770
10150 DATA 077770777755557755557777077770
10160 DATA 077770777777777777777777077770
10170 DATA 077770777777777777777777077770
10180 DATA 022220022222220022222220022220
10190 DATA 002200002222200002222200002200
10200 DATA 000000000000000000000000000000
```

できません。

〔回答者：**猫**〕



僕は,『PC−9801VM2』を持っています。このパソコンを使って,「N88−日本語BASIC(86)」上でPLAY文を実行できるようにするには，どうすればいいのですか？

〔岐阜県養老郡・**小野将英16才**〕



PLAY文を使うためには，まず本体にサウンドボードを実装し，メモリ・スイッチを変更します（システム・ディスクの中の“Switc.n88”を使います)。

メモリ・スイッチ変更後システムを立ちあげたら，つぎにサウンド制御のための初期状態の設定をします。これは，サウンド・バッファを確保するためにPLAY　ALLOC文を実行します。ただし，その前に，サウンド・バッファは，機械語領域にとられますのでCLEAR文で機械語領域の先頭アドレスを指定しなければなりません。VM2の場合には，CLEAR，&h5C00程度でよいでしょう。

CLEAR文で機械語領域を確保したらPLAY　ALLOC文で各チャンネルのバッファ・サイズを指定します。6チャンネルすべて使用する場合には，

PLAY　ALLOC　255, 255,
255, 255, 255, 255

とします。

これで初期状態の設定ができましたのでPLAY文により，音楽演奏をすることができます。

〔回答者：**へそ**〕



僕は,『PC−9801VM2』に『PC−9801−26K』を接続して音楽を演奏させています。先日，困ったことが起きました。「PLAY“C1＾1”」とすると，全音符の長さより短くなってしまうのです。

どうしてですか？

〔徳島県阿波郡・**曽我部大和15才**〕



「N88日本語BASIC(86)」サウンド拡張インタプリンタでは，1小節を192分割しています（全音符＝192)。これは,“L12”や“L24”などの音長を正確に表現するためです。

ただし，音長の長さが255ステップを越えた場合には，音長を255で割った余りの長さが実際に発音されます。

例として“C1＾1”とした場合,

192＋192＝384

384÷255＝1　余り129

となり，実際には129ステップの音長で発音されることになります。

回避策としては，VコマンドとQコマンドを使い,

“Q8V15C1V10C1”

とすると音がつながって聞こえます。

（Vコマンドは音量の設定，Qコマンドは音長と実際の発音長の比の設定です)。

〔回答者：**へそ**〕



『PC−9801シリーズ』でカラフルなキャラクターの作りかたを教えてください。

〔千葉県我孫子市・**菅原知紀13才**〕



リスト1のサンプル・プログラムのDATA文を変更することにより，いろいろなキャラクターを作成することができます。

〔回答者：**へそのごま**〕



『PC−9801VM2』でグラフィックをディスクにセーブ，ロードするには，どうすればいいのですか？

〔岩手県西磐井郡・**渡辺賢二13才**〕



8色中8色表示モードの場合，青・赤・緑の3プレーンの各ビットにより，8色を表現しています。グラフィック画面をディスクにセーブするためには，この3プレーンをそれぞれセーブしなければなりません。

各プレーンのセグメント値を指定しそこから32Kバイトが1プレーンのデータになります。

```
DEF　SEG＝&hA800
BSAVE　“ファイル名A”,32000
DEF　SEG＝&hB000
BSAVE　“ファイル名B”,32000
DEF　SEG＝&hB800
BSAVE　“ファイル名C”,32000
```

以上の操作で各プレーンのデータ・ファイルを作ることができます。なお，ロードする場合には，プレーンのセグ

メント値を指定し該当するプレーンのファイルをBLOADします。

〔回答者：**へそ**〕

カシオ



『MX－10』のTV接続コードとマニュアルをなくしてしまいました。入手することは可能ですか？もし可能なら価格を教えてください。

また，データ・レコーダは専用のもの以外は使用できないのですか？

〔北海道上川郡・**久保弦也13才**〕



『MX－10』用の『切り換えスイッチボックス』(価格830円)と『接続コード』（価格450円)は，カシオのサービス・ステーションで販売しています。

もう一方の取扱い説明書は，3,000円で販売しています。現金書留に「MX－10の取扱い説明書希望」と書いたメモをそえて，下記の住所まで送ってください。

なお，データ・レコーダは，市販されているものであれば，何でもけっこうです。

〒163 東京都新宿区西新宿2－6西新宿ビル　カシオ計算機(株)　消費者係

〔回答者：**ターザン**〕



『MX－10』用のACアダプタをなくしてしまいました。入手することは可能ですか？

〔石川県金沢市・**横山真也14才**〕



『MX－10』用のACアダプタは，『AD－4175』(価格1,500円)です。お近くのカシオ製品取扱い店に注文してください。

〔回答者：**ターザン**〕

ソニー



僕は，『HB－F1』を持っています。このパソコンをアナログRGB21ピン，15ピン，ビデオ入力対応のディスプレイで使用できますか？

使用できるのなら，接続の方法を教えてください。

〔千葉県船橋市・**笹田明伸14才**〕



①モニタ側にアナログ21ピンの入力がある場合

8ピン↔21ピン・ケーブル『HBK－0821』(価格3,000円）でパソコンのRGB端子と接続します。

②ビデオ入力端子がある場合

付属のビデオ・ケーブルで接続します。

③アナログ15ピンの入力がある場合

8ピン↔15ピンのケーブルはソニーでは，販売していません。ケーブルを自作するなどして，接続してみてください。

〔回答者：**HITBITのツルちゃん**〕



僕は，ソニーの『CPV 14CD2』というディスプレイを使っています。このディスプレイで，『PC－88シリーズ』の400ライン出力は使えますか？

〔岐阜県不破郡・**西田圭一15才**〕

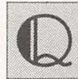


400ラインモードを使うためには，4,000文字対応，水平走査周波数15～34kHzのモニタが必要です。

『CPV－14CD2』は，2,000文字対応，水平走査線15kHzのため，400ライン出力はできません。

なお，ソニーから発売されている，『PC－88』対応のモニタには，14インチの『KX－14HD1』(価格125,000円）と21インチの『KX－21HD1』(価格220,000円）の2機種があります。

〔回答者：**HITBITのツルちゃん**〕



僕は，MSX用ディスク・ドライブ『HBD－20W』を持っています。これにもう1台ディスク・ドライブを加え，2ドライブにするにはどうすればよいのですか？

〔東京都足立区・**鎌滝修康14才**〕



『HB－F1II』などのような，ディスク無しの2スロットMSX2の場合，1スロット目がディスクA，2スロット目がディスクCになります。

『HB－F1XD』のようにディスク1基内蔵のMSX2パソコンの場合，内蔵ドライブがC，外付けドライブがAになります。ただし，CTRLキーを押しながら立ちあげた場合，内蔵がB，外付けがAになります。

〔回答者：**HITBITのツルちゃん**〕



ソニーさんから発売されているMSX2用漢字ROMには，どのようなものがあるのでしょうか？

〔宮城県仙台市・**喜藤雅文14才**〕



ソニーからでている漢字ROMは『HBI－K16』(価格14,800円)だけです。この漢字ROMはJIS第一水準に対応しています。

〔回答者：**HITBITのツルちゃん**〕

松下



『FS－A1F』に付属のマニュアル（3冊）を，なくした場合，新しく購入できますか？

〔広島市・**湯川義信26才**〕



お近くのナショナルショップ店，または量販店に注文してください。『FS－A1F取扱説明書』は品番DFQF2138Z，価格570円。『MSX2BASIC使用説明書』は品番DFQF2033Z，価格2,000円。『ディスクBASIC・MSX－DOS使用説明書』は品番DFQF2006Z，価格1,000円です。

〔回答者：**CHIKA**〕



パナソニック『FS－A1』のACアダプタがこわれてしまいました。買い換えたいのですが，どうすればいいのですか？

〔大阪府寝屋川市・**杉本豊吉朗13才**〕



お近くのナショナルショップ店，または量販店に注文してください。『FS－A1』のACアダプタは，品番FS－A51，価格3,450円です。

〔回答者：**CHIKA**〕



私は『FS－A1MKII』ユーザーです。先日，パソコン・ショップに行き，ソフトを見ていると「要漢字ROM」と書いたソフトがありました。このソフトを使うには，どうすればいいのですか？

〔東京都福生市・**高田幸広17才**〕



『FS－A1MK2』には漢字ROMが内蔵されていません。漢字ROMを使えるようにするためには，漢字ROM内蔵の周辺機器かROMカートリッジを『FS－A1MK2』のスロットに差し込めばOKです。漢字ROM内蔵の周辺機器には，『ワープロ・プリンタFS－PW1』(価格49,800円)，『ビデオテロッパ〈GS－UV1〉』(価格39,800円）があります。また，ROMカートリッジでは『ジュニアメイト〈PANA－092〉』(価格9,800円パナソフトセンター扱い）があります。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕



『FMPAC』では，自分で作った音色が1度に1音しかだせないと聞いたのですが，本当でしょうか？

また,『MSXオーディオユニット』でも，そうなのですか？

〔神奈川県平塚市・**Cat Busters16才**〕

A 『FMPAC』では自分でエディットしたオリジナル音色は1度に1音しか発声できません。ただし，オリジナル音色と内蔵音色とを同時に発声することはできます。また,『MSXオーディオユニット〈FS－CA1〉』では複数のオリジナル音色を同時に発声できます。

〔回答者：**かまかま**〕

Q 僕は,『FS－A1』に通信モデム『FS－CM820』をつないで，パソコン通信をしています。そこで質問なのですが，このセットで入力するとき，カタカナでしか文字が送れません。漢字を使って送るには，どのようにすればいいのですか？

〔長野市・**石井政博16才**〕

A 『FS－CM820』で，漢字を使って，パソコン通信をするためには，MSX－JE（MSX日本語入力フロントエンド・プロセッサ）が必要になります。

具体的には『FS－A1F』に『ワープロプリンタ〈FS－PW1〉』(価格49,800円）を接続すれば，連文節変換を使って，漢字まじりの文を送ることができます。その他では株式会社アスキーの『日本語MSX－WriteII』（価格24,800円)でも同じようにできます。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q 『MSXオーディオユニット〈FS－CA1〉』で,『パナアミューズメントカートリッジII』に対応したゲームのBGMをFM音源で聞くことができますか？

〔福島県いわき市・**阿部哲広14才**〕

A 『MSXオーディオ』と,『FMPAC』では使用しているICが異なりますので，互換性はありません。ですから『FMPAC』対応のゲームに『MSXオーディオ』は使用できません。

〔回答者：**かまかま**〕

任天堂

Q 『ファミリーコンピュータ・ディスクシステム』で，ゲームをやろうと思ってディスクを入れたら「BATTERY ERR. 02」と表示されたので新しい電池を買って取り換えたけど，また,「BATTERY ERR.02」とでました。どこか悪いのでしょうか？

〔神奈川県伊勢原市・**Y．A17才**〕

A 「BATTERY ERR. 02」は，通常，乾電池使用時に電圧が弱くなってくるとでるエラー・メッセージです。もし新しい電池を入れていたり，あるいは，ACアダプタを使っているのに，このエラーがでたりする場合は，乾電池の入っているドライブの一部や,『RAMアダプタ』,それにファミコン本体に支障があると考えられます。それぞれ，どの機器に原因があるのかを確かめるには，正常な機器と取り換えてみるとよいでしょう。

いずれにしても，症状を明記して任天堂まで修理依頼で送付してください。

〔回答者：**マリオ**〕

Q RFボックスの本体側につなぐ接触部分を少しでも動かしたり，さわったりすると映像がみだれたり見えなくなってしまいます。どうしたらいいのでしょうか？

〔富山県黒部市・**島倉佳宏13才**〕

A RFボックスというのは『RFスイッチ』のことです。さて，考えられる原因ですが，本体側のRFスイッチ端子とRFスイッチ側のRFプラグとの接触不良か，または，それぞれの端子の取り付け不良か，プラグ内での断線などです。本体側の端子に支障がある場合は，修理が必要です。RFプラグの支障については,『RFスイッチ』(価格1,500円)の交換または,『ケーブル〈2C2V〉』の修理(修理代1,400円）で直せます。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 本体下部のカバー（赤い部分）を通信販売してくれるのでしょうか。

〔山梨県大月市・**安藤貴偉12才**〕

A 本体ハウジング下は，部品価格300円，送料240円で本体ハウジング上は，部品価格500円，送料240円で，さらに，両方セットでは部品価格計800円,送料は350円でおわけしておりますので，現金か，もしくは切手にて任天堂まで，送付先を書いて注文してください。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーコンピュータ』の『ガンシステム』がほしいのですがどこにも売っていません。どうすればよいでしょうか？

〔東京都日野市・**小谷英史13才**〕

A 『ガンセット』は，価格3,000円でおわけしております。現金書留にて送付先を書いて任天堂まで注文してください。送料はサービスします。

つぎに，ガン用ソフトですが,『ワイルドガンマン』『ダックハント』『ホーガンズアレイ』の3種類がでています。お店へ行って，ソフトがあるのを確かめるなどしてから注文してください。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『スーパーファミコン』の性能，価格，発売日などをくわしく教えてください。

〔埼玉県与野市・**斉藤正一15才**〕

A 『スーパーファミコン』について，多ぜいの方々から期待を寄せていただき，本当にうれしく思います。今はまだ，くわしいことは言えませんが，秋頃には発表できると思います。一段と成長したファミコンを楽しみに待っていてください。

〔回答者：**マリオ**〕

シャープ(ポケコン)

Q 『PC－1246S』のマニュアルに,『PC－1250/1251』のプログラムを多少修正すると使用できると書いてありましたが，具体的にはどのような点を修正すればいいのですか？

〔岩手県胆沢郡・**鈴木和幸14才**〕

A 『PC－1246S』は『PC－1250／1251』に比べ，表示部が少なくなっています(『PC－1250／1251』は24桁,『PC－1246S』は16桁)。『PC－1250／1251』のプログラムで表示部が16桁を越えるような部分だけを16桁以内に修正すれば,『PC－1246S』で利用できます。

つぎに例を示しておきますので，参考にしてください。

（例）

●PC－1251

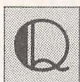
```
10：USING
 "############"
20：PRINT "サンシュツケッカ"
 ；A
```



●PC－1246S

```
10：USING
 "########"
20：PRINT "サンシュツケッカ"
```

；A
または，
10：USING
"###########"
20：PRINT "ケッカ"；A
〔回答者：**Walking Pockecom**〕


『PC−1245』のプログラムは，『PC−1246DB』でも使用できますか？
〔福島県北会津郡・**SHARP大好き14才**〕


『PC−1246DB』はつぎのような『PC−1245』と共通の命令を持っています。

命令…ASC, CHR$, CLEAR, CONT, DIM, END, FOR〜NEXT, GOSUB〜RETURN, GOTO, IF〜THEN, INKEY$, INPUT, LEN, LET, LIST, MEM, MID$, NEW, PRINT, RUN, STOP, STR$, USING, VAL, WAIT, LLIST, LPRINT, CLOAD, CLOAD？, CSAVE

関数…LN, LOG, EXP, PI(π) SQR(√), DEG, DMS, ^, INT

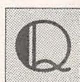
ここに示した命令で書かれたプログラムは，修正しなくても使用できますが，他の命令で書かれたプログラムは一部修正が必要です。
〔回答者：**Walking Pockecom**〕


僕は，ポケコンの『PC−G801』を持っています。このポケコンで，キャラクターを動かすには，どのようにすればいいのでしょうか？
〔熊本県下益城郡・**匿名希望**〕


キーを使ってキャラクターを移動させるには，特定のキーが押されたときに，カーソルの位置を変更します。

『PC−G801』のカーソル指定命令は，LOCATE 式1，式2の形です。この式1，式2の値を変更するだけでキャラクターは移動します。

つぎに●を移動させるプログラムを**リスト2**に示しておきますので，参考にしてください。
〔回答者：**Walking Pockecom**〕


『PC−1248』で，パスワード付プログラムを作りRUNさせたのですが，エラーがでてしまいました。その後，プログラムを直そうと思ったのですが，パスワードを忘れてしまいました。

パスワードを解除する方法はないのでしょうか？
〔三重県桑名市・**水谷 悟28才**〕


1度パスワードを設定してしまうと，同じパスワードを入れない限り，解除することは不可能です。簡単に解除できると，秘密化の意味がなくなりますので，そのような仕組みになっています。

ですから，非常に面倒ですが，NEW0を実行後，もう1度プログラムを入れ直してください。
〔回答者：**Walking Pockecom**〕

《リスト2》キャラを動かすプログラム

```
(プログラム例)
 10：CLEAR
 20：B$＝CHR$ &HEC
 30：CLS：WAIT 0
 40：GOTO 130
 50：A$＝INKEY$
 60：IF A$＝" "GOTO 50
 70：IF A$＝"E"CLS：END
 80：IF A$＝"4"LET ＝I−1：G
     OTO 130
 90：IF A$＝"6"LET I＝I＋1：G
     OTO 130
100：IF A$＝"8"LET J＝J−1：G
     OTO 150
110：IF A$＝"2"LET J＝J＋1：G
     OTO 150
120：GOTO 50
130：IF I＜0 LET I＝0
140：IF I＞23 LET I＝23
150：IF J＜0 LET J＝0
160：IF J＞3 LET J＝3
170：CLS：LOCATE I，J：PRIN
     T B$
180：GOTO 50
数値キー [2]…下，[8]…上，
         [4]…左，[6]…右に移動，
アルファベット・キー [E]…終了。
```

シャープ(MZ)


『MZ−2500』でゲームを作っていますが，マシン語でキャラクターを表示する方法がよくわかりません。詳しく教えてください。
〔滋賀県神崎郡・**蒲生 敬17才**〕


マシン語のプログラムを使って，画面に何かを表示させる場合は，「メモリやI／Oポートに接続されているLSIを制御するプログラム」を呼びだして作りますが，『MZ−2500』では，すでにメモリ上に置かれているプログラム（サブルーチン）を呼びだすことにより，簡単にプログラムを作成することができます。

ここでは，マシン語のプログラムによって，キャラクター『A』を画面に表示するプログラム手順を簡単にご紹介します。

①はじめにBASICからマシン語へのモード切換を行ないます。

BASIC−M25が起動しましたら，以下のコマンドを入力します。

CLEAR &HE000↵

ここで，E000H〜FFFFHをマシン語のプログラム用に確保します。つぎに，

MON↵

と入力して，BASICとマシン語のモードを切り換えます。画面には，

＊■(カーソル)

が表示され，コマンド待ちになります。

②マシン語でキャラクタ『A』を表示させるプログラムを入力します。
キャラクター『A』を表示するプログラムは以下のようになります。

：E000＝3E 41 DF 03 C9 00 00 00

00の部分は，他の値でも構いません。

キーボードからつぎのコマンドを入力します。

＊DE000↵

画面は**リスト3**のように表示されます。そこで，BASICのスクリーン・エディタと同じように，マシン語のデータを書き換えてください。1行分のアドレス（E000H〜E007H）が入力し終わったら，BASICと同様に↵キーを忘れずに押してください。

③プログラムが正しく入力されているか，確認を行ないます。

キーボードからつぎのコマンドを入力します。

＊DE000H↵

画面には，先程入力した内容は**リスト4**のように表示されます。

④入力したプログラムを実行させます。

キーボードからつぎのコマンドを入力します。

＊GE000H↵

プログラムが実行され，画面には『A』が表示されます。

その他のキャラクタ表示についても同様に行なうことができます。

また，このプログラムをアセンブル

《リスト3》ＤＥ000実行後の画面

```
*DE000
:E000=FF 99 FF 00 FF 00 FF 00 / ※. . .
:E008=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E010=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E018=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E020=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E028=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E030=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E038=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E040=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E048=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E050=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E058=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E060=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E068=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E070=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E078=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
```

《リスト4》ＤＥ000Ｈ実行後の画面

```
*DE000
:E000=3E 41 DF 03 C9 00 00 00 />A°.ノ...
:E008=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E010=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E018=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E020=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E028=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E030=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E038=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E040=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E048=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E050=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E058=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E060=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E068=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E070=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
:E078=FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 / . . . .
```

言語で書くとつぎのとおりになりますので，参考までにご紹介します。

```
LD    A, 41H
RST   18H
DEFB  03H
RET
```

(ＬＤ　Ａ，41Ｈ)　Ａレジスタに41Ｈ（キャラクタ『Ａ』）を入れます。
(ＲＳＴ　18Ｈ)
(ＤＥＦＢ　03Ｈ)　0018Ｈ番地からはじまるサブ・ルーチンを呼びだし（ＣＡＬＬ0018Ｈでも可能）Ａレジスタの値を表示します。
(ＲＥＴ)　モニタにもどります。

〔回答者：**ペガサス**〕

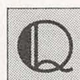
シャープ(Ｘ1)

『Ｘ１Ｇ Model30』に接続できるディスプレイにはどのようなものがありますか？

〔京都府熊野郡・**タコ作16才**〕

『Ｘ１Ｇ(Ｘ１シリーズ)』は，ディスプレイテレビ『ＣＸ－820Ｄ』(価格79,800円)『ＣＺ－830Ｄ』(価格98,000円)，『ＣＺ－880Ｄ』(価格109,800円)，カラー・ディスプレイ『ＣＵ－15Ｍ１』(価格99,800円）などと接続可能です。『Ｘ１Ｇ』は，デジタルＲＧＢ出力，水平周波数クラスは15kHzとなっています。

〔回答者：**多田太郎**〕



『Ｘ１turboⅢ』についているユーティリティ・ディスクから，ＢＡＳＩＣ「ＣＺ－８ＦＢ01」を取りだそうとすると，「Device I/O error」がでてしまいます。どうしたらこのＢＡＳＩＣをたちあげることができますか？

〔東京都大田区・**浜中甲一16才**〕



『Ｘ１turboⅢ』に同梱のマスターディスク)「ＣＺ－８ＦＢ02」を含む）は，５インチ２ＨＤ版です。一方，『ＣＺ－８ＦＢ01』は，『Ｘ１シリーズ』用のＤＩＳＫ　ＢＡＳＩＣですので，２ＨＤへの対応はしていません。ですから，『Ｘ１turboⅢ』同梱のマスターディスクより，「ＣＺ－８ＦＢ01」を作成する場合は，使用の際のことを考慮して，ディスク・タイプの設定変更（２ＨＤ→２Ｄ）をし，２Ｄタイプのディスクにコピーする必要があります。作成手順はつぎのとおりです。

①マスターディスク（２ＨＤ）を起動する。
②“Disk Sysgen”を実行し，“1　Disk typeの設定”を選び，ドライブ１のディスク・タイプを２Ｄに変更する。
③“Format &Copy”を実行し，ドライブ１に２Ｄのブランク・ディスクを入れ，２Ｄタイプのフォーマットをする。
④再び，“Disk Sysgen”を実行し，“2 System Copy”を選び，“2 ＢＡＳＩＣ ＣＺ－８ＦＢ01”を指定し，ＢＡＳＩＣのコピーを行なう。

以上の手順で，「ＣＺ－８ＦＢ01」は作成できますが，もちろん起動は，前面のスイッチを２Ｄに切り換えてから行なってください。また，起動後，２ＨＤタイプへの変更はできません。

〔回答者：**多田太郎**〕



『Ｘ68000』でパソコン通信をするには，どのようなものが必要ですか？

また，『Ｘ68000』用の通信ソフトを教えてください。

〔愛知県蒲郡市・**村上政幸14才**〕



『Ｘ68000』を使ってパソコン通信（電話回線を使ってＢＢＳにアクセスするなど）を楽しむには，まずモデムと通信ソフトが必要です。

モデムは『Ｘ68000シリーズ』用として『ＣＺ－８ＴＭ２』(価格49,800円)があります。このモデムには，ＲＳ－232Ｃケーブルは同梱されていますが，通信ソフトは，『Ｘ１/Ｘ１turboシリーズ』用のものですので，別にお買い求めいただく必要があります。『Ｘ68000』用通信ソフトには，**第１表**のようなものがあります。

〔回答者：**多田太郎**〕

★

★　★

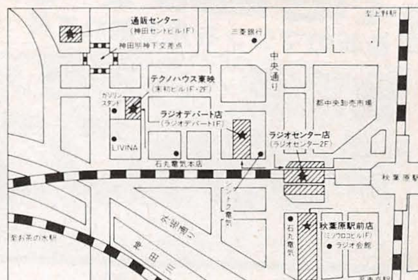
《第１表》通信ソフト

ソフト名称	価格(円)	ソフトハウス名	内容
X Talk－68K	12,800	SSKコンピュータ	①プルダウン・メニューによるマウス・オペレーション。②マルチ・ウィンドウで過去の通信内容の表示，同時に通常の通信が可能。③通信記録機能。④バイナリー・ファイル転送機能。⑤多機能な内蔵プログラム言語によるマクロ機能。
たーみのる	12,800	エス・ピー・エス	Ｘ68000専用通信ソフトで初心者の方々にも簡単に使用できるようにくふうされています。
XLink PRO－68K	19,800	シスポート	プルダウン・メニューやチャイルド・ウィンドウによるファイル選択等マウスで簡単に操作できます。ターミナル・ソフトでありながらホストソフトにもなる機能があります。
PCOM68α1	55,000	パーソナルビジネスアシスト	非同期式無手順で300bps～9600bps の速度で商用データベース・ＢＢＳへ接続できます。オートダイヤル，オートログイン，リダイヤル等の機能があります。
PCOM68αll	97,000	パーソナルビジネスアシスト	ＰＣＯＭ68αlのグレードアップ版。ＸＭＯＤＥＭプロトコル，ファイル送受信機能がありパソコン間通信も可能です。
PCOM68 BBS	13,800	パーソナルビジネスアシスト	ＢＢＳサービスに接続するＰＣＯＭαシリーズのサブセットです。ＸＭＯＤＥＭもサポート。８ビット・パリティ無しの相手先と接続可能。
PCOM68 ハードディスクオプション	10,000	パーソナルビジネスアシスト	ＰＣＯＭαをハードディスクへ登録するためのオプションソフトです。
PCOM68 テクトロ4010エミュレータ・オプション	50,000	パーソナルビジネスアシスト	ＣＡＳオンラインやＱＵＥＳＴＥＬといった商用データベースと接続してグラフィック画面の送受信が可能となります。
PCOM68 ＵＴ－80エミュレータ・オプション	38,000	パーソナルビジネスアシスト	ＵＮＩＸの端末として使用する場合にＶＩ等のフルスクリーン・モードでの動作を可能にします。
Communication PRO－68K CZ－223CS	19,800	シャープ	フルスクリーン・エディタ内蔵の通信ソフト，(300～19200)。ＡＮＳＩターミナル，ＶＴ-100ターミナルサブセットに反応。XmodemとTransltによるファイル転送可能。

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

信頼の東映無線・サマーセール実施中!!

安さ・サービス・丁寧………秋葉原の東映無線



超低金利クレジット(30万円未満の場合は若干異なる場合があります)

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48
利率(%)	1.5	2	3.9	6	7	8	10	11	13	16	19	23	26

通販センター 通信販売・クレジット TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店 ㊔9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

NEC & エプソン

PC-8801mkII/20
限定超特価
¥49,800

PC-286シリーズ
TOEI大特価
¥???,???

NEC & EPSON ラップトップ好評発売中!!

注番B09-01
PC-8801mkII/20
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
+カラーケーブル
¥306,660➡ 68%OFF ¥98,000

注番B09-02
PC-8801FA
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥247,800➡ 34%OFF ¥165,000

注番B09-03
PC-88VA2
+PC-KD863S(NEC、15型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
¥416,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B09-04
PC-9801VX21
+PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
¥522,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B09-05
PC-9801VX21
+PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
+プリンター用紙(10"×11")1,000枚
¥688,800➡ 40%OFF ¥414,000

注番B09-06
PC-9801VX21
+FTC-1486(東映、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、D/A対応)
+NM-9950II(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥799,800➡ 40%OFF ¥479,800

注番B09-07
PC-9801UX21
+FTC-12GTU-H
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥468,780➡ 31%OFF ¥323,000

注番M09-08
PC-9801UV11
+FTC-12GTS-A1(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥350,780➡ 25%OFF ¥263,000

注番B09-09
PC-9801RA2
+FTC-1486(東映、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、D/A対応)
+PC-PR201H3(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥844,000➡ 25%OFF ¥633,000

注番B09-10
PC-286U-STD
+FTC-12GTS-A1(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥333,780➡ 31%OFF ¥230,000

注番B09-11
PC-286U-H20 (3.5" 2FDD+20MBHDD)
+FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥513,780➡ 33%OFF ¥342,000

注番B09-12
PC-286V-STD
+FTC-1486(東映、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、D/A対応)
¥417,800➡ 40%OFF ¥253,000

注番B09-13
PC-286V-STD
+CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
+VP-135K(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター)
+トラクタフィーダ +ESC/Pスーパーカートリッジ+プリンターケーブル
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥552,800➡ 40%OFF ¥333,000

注番B09-14
PC-286V-H20(5" 2FDD+20MBHDD)
+FTC-1486(東映、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、D/A対応)
+VP-1000PC(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター)
+VP1000CSF(カットシートフィーダ)
+VP1000PTU(プルトラクタユニット)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥758,800➡ 30%OFF ¥530,000

注番B09-15
PC-286L-STD-N(3.5" 2FDD、白液晶)
+AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可)
¥422,800➡ ??%OFF TOEI大特価

富士通

FM77AV40
限定超特価
¥79,800

FMR-50FD
+FMR60KB101(JISキーボード)
限定超特価
¥213,000

注番B09-16
FM77AV40
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV)
¥366,000➡ ??%OFF ~~¥135,000~~

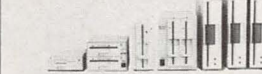
注番B09-17
FM77AV20EX
+FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥217,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B09-18
FM16βFDII
+MB27110(富士通、JISキーボード)
+MB27333(富士通、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ)
¥560,000➡ 54%OFF ¥258,000

注番B09-19
FMR-30BX
+MS-DOS
+一太郎
+FMPR203W2(富士通、カラー熱転写漢字プリンター)
+プリンターケーブル
¥440,800➡ ??%OFF ~~¥298,000~~

注番B09-20
FMR-50FD
+FMR60KB101(富士通、JISキーボード)
+FMDPC431(富士通、14型カラーディスプレイ)
+MS-DOS
+一太郎
+FMPR-353A(富士通、15"ドットインパクト漢字プリンター)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥725,800➡ ??%OFF ~~¥448,000~~

フロッピーディスク



注番B09-21
PC-LINE35
(磁気研究所、3.5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥44,800➡ 25%OFF ¥34,000

注番B09-22
GD-33MF MAX
(クロリア、3.5デュアルFDD、2HD 2DD切替型、2HD 2DD同時接続・モード切替可)
¥74,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B09-23
TF-55S
(テックパーツ、5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥49,000➡ 24%OFF ¥37,500

注番B09-24
TF-55W
(テックパーツ、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥79,000➡ 21%OFF ¥62,000

注番B09-25
GD-55MF MAX
(クロリア、5デュアルFDD、2HD 2DD切替型、2HD 2DD同時接続・モード切替可)
¥84,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B09-26
8"シングルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8" 2D)10枚
¥38,000

注番B09-27
8"デュアルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8" 2D)10枚
¥70,000

ディスプレイ

注番B09-28
KH-90:東映、9型グリーンディスプレイ、2000文字
¥27,800➡ 20%OFF ¥22,000(オレンジ発色¥23,000)

注番B09-29
KH-12G:東映、12型グリーンディスプレイ、2000文字
¥28,800➡ 20%OFF ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B09-30
KH-1200GJ:東映、12型グリーンディスプレイ、4050文字
¥39,800➡ 20%OFF ¥32,000(オレンジ発色¥33,000)

注番B09-31
FTC-1486:東映、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥119,800➡ 54%OFF ¥55,000

注番B09-32
FTC-12GTU-H:東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥114,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B09-33
FMTV-152:富士通、15型パソコンTV、21ピンアナログ対応、2000文字
¥89,800➡ 42%OFF ¥52,000

注番B09-34
CMT-147L:サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、4050文字
チルトスタンド付
¥79,800➡ ??%OFF ~~¥50,000~~

注番B09-35
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトページディスプレイ、4050文字
¥34,800➡ 20%OFF ¥27,800

プリンター

Ⓐ NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、PC用)……¥163,000➡ 49%OFF ¥83,000
Ⓑ FMPR203B2(富士通、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、FM用)……¥80,000➡ 38%OFF ¥49,800
Ⓒ FMPR353A(富士通、15"ドットインパクト漢字プリンター、FM用)……¥138,000➡ ??%OFF ~~¥89,000~~
Ⓓ HG-2550PC(エプソン、15"インクジェット漢字プリンター、ダブルピンカットシートフィーダ付、PC用)……¥258,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓔ VP-135KPC(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター、トラクタフィーダ・ESC/Pスーパーカートリッジ・プリンターケーブル付、PC用)……¥173,000➡ ??%OFF ~~¥99,800~~
Ⓕ AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、PC用、先着10名様リボン5ヶサービス)……¥74,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓖ AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、ハガキガイド付、PC用)……¥69,800➡ 39%OFF ¥43,000
Ⓗ TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、ロール紙ホルダー・カラーリボン3ヶ・プリンターケーブル付、PC/FM用)……¥81,800➡ 51%OFF ¥39,800
Ⓘ AR-2415(スター精密、15"ドットインパクト漢字プリンター、PC用)……¥144,000➡ ??%OFF ~~¥75,000~~
Ⓙ AR-2410ASF(スター精密、10"ドットインパクト漢字プリンター、オートシートフィーダ・細ゴシック付、ハガキ……¥144,000➡ ??%OFF ~~¥68,000~~
Ⓚ M-1724P(ブラザー、15"ドットインパクト漢字プリンター、カットシートフィーダ付、ハガキ印字可、PC用)……¥185,000➡ ??%OFF ~~¥99,800~~
Ⓛ M-1024IIP/X(ブラザー、10"ドットインパクト漢字プリンター、ピンフィーダ付、ハガキ印字可、PC/MSX用)……¥104,800➡ ??%OFF ~~¥55,000~~

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ Little-B(緑電子、20MBハードディスク、69msec、増設可)+I/F+ケーブル……¥128,500➡ ??%OFF ~~¥98,000~~
Ⓑ HD202(ウインテック、20MBハードディスク、10MB+10MB可、85msec、増設可、I/F・ケーブル付)……¥98,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓒ R2Jr.(ウインテック、20MBハードディスク、10M+10MB可、85msec、キャッシュメモリ搭載、増設可、I/F・ケーブル付)¥125,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓓ R4HS(ウインテック、40MBハードディスク、20MB+20MB可、28msec、キャッシュメモリ搭載、増設可、I/F・ケーブル付)……¥178,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓔ WORD Bank-Pen(エプソン、ハンディ・ワープロ、毛筆書体・48ドット熱転写漢字プリンター内蔵)……¥24,800
Ⓕ ワードバンクXL(エプソン、ワープロ、白液晶)……¥198,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓖ GS-98EXP(グロリア、PC-9801用I/O拡張ユニット、6スロット、I/F・ケーブル付)……¥69,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓗ MD2400B(オムロン、モデム、2400bps・1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……~~¥49,800~~
Ⓘ MD1200AII(オムロン、モデム、1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……~~¥24,800~~
Ⓙ HS10R(オムロン、ハンディ・イメージスキャナ、64階調、PC用)……~~¥49,800~~
Ⓚ HS7R(オムロン、ハンディ・イメージスキャナ、32階調、粗網点・中網点・細網点可、PC用)……~~¥39,800~~
Ⓛ HP-15C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機、行列・複素数演算機能内蔵)……¥21,000
Ⓜ PC-8001mkII-01(NEC、漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)……¥32,000➡ 53%OFF ¥15,000
Ⓝ ET-707(エプソン、3.3"液晶カラーTV)……¥47,800➡ ??%OFF TOEI大特価

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

東映無線株式会社

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内
■マイコン・計測器・アンテナ
● ラジオセンター店/TEL 03-253-0987(代)
● ラジオデパート店/TEL 03-251-1014(代)
● テクノハウス東映/TEL 03-253-9896(代)
■オーディオ・ビデオ・CD・LD
● 秋葉原駅前店/TEL 03-253-5741(代)

いきいきシスペック

最新のマシンを見て触れて使ってみよう！

今16ビット PC-98シリーズ PC-286シリーズ がお買い得！

秋葉原・名古屋アメ横 全店
アクションプライスセール
NEC PC-9801フェア

NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-9801RA2/RA5 新製品
高性能32ビットCPUとマルチタスクOS、MML機能。
PC-9801RA2…￥498,000
PC-9801RA5…￥736,000

固定ディスクユニット 新製品
PC-HD020(20MB) ￥158,000
PC-HD040(40MB) ￥238,000
PC-HD130(130MB) ￥638,000

ラップトップ
NEC PC-9801LV21
￥345,000
3.5インチフロッピーディスクを持ち歩く。これが、パーソナルビジネスの新しい発想法だ。

NEC PC-9801CV21
￥355,000
カラーCRTディスプレイ内蔵で、1人に1台の新しいかたち。パーソナルビジネスの高度な要求に応える機能を満載。

NEC PC-9801UVII
￥265,000
A4ファイル大のコンパクトなボディに、PC-9800シリーズの高度な機能をそのまま凝縮。レイアウト自由なニューフェイス。

NEC PC-9801VX21
￥433,000
処理速度の大幅な高速化を実現。80826CPU(10MHz)を搭載した高水準ビジネスマシン。

ハードディスク大特価セール実施中！

安い！お買得！
特価￥69,800より
アイシーエム
MC-20EX
￥128,000
PC286用も登場!!
● 3.5インチハードディスクユニット
● 平均シーク65mSの普及型20MB

コンピュータミュージックコーナー

DESK TOP MUSIC SYSTEM **ミュージくん** ￥99,800
MIDIサウンド・モジュール MT-32
MIDIプロセシング・ユニット MPU-PC98
サンプル・ソフトウェア
入門解説書 はじめまして「ミュージくん」

特価販売中

DTPコーナー

いま、これはもはや印刷革命!!
デスクUP **DTPが主流です** プランUP
テスクトップパブリッシング
エプソン **GT-4000**
￥198,000
A4サイズ1677万色フルカラー入力可能。
目に鮮やかな多機能カラーイメージスキャナ。

ビジネスソフトコーナー

● ユーカラart Ver2
● 創文α
● Z's WORD JG
● 一太郎Ver3
● 花子
● 新松
● CANDY3
● 忍者2
● The GRAPH
● ロータス1.2.3
● Multiplan3.1
● VP-Planner
● dBASEIIIPlus
● The CARD2
● 桐Ver2
● 二代目大番頭
● P1(ピーワン)
● Shogun

パソコンの導入からシステムソフト
無料相談コーナー 開設！

ビジネスソフト講習会にも参加して下さい。



シスペックメンバーズ
Pure会員の方には数々の特典があります。

※新規会員入会のご希望の方は各店頭にてお申し込み下さい。

パソコン通信コーナー

NECパソコン通信アダプタ
COMSTAR 2424 AT/4
￥50,000
新発売
ヘイズAT＆V.25bis準拠
しかも、MNPクラス4搭載。
2400/1200bps全二重パーソナルモデム。
● COMSTAR1212AT ￥21,000
● COMSTAR2424AT/5 ￥66,000

PC-286Vコーナー

EPSON **PC-286V** STD/H20
コストパフォーマンスに徹した、HDD時代先取り16ビットマシン。
STD：本体標準価格￥298,000
1M/640KバイトFDD2基標準装備タイプ
H20：本体標準価格￥443,000
FDD2基＋20MバイトHDD標準装備タイプ

MACコーナー

2メガバイトを標準装備した、NEWマッキントッシュ Apple
NEW Macintosh II ￥978,000
Macintosh SE ￥798,000
Macintosh Plus ￥398,000

LAP TOPパソコンコーナー

EPSON
PC-286L -STD-N
￥348,000
PC-286L H10-N ￥468,000
TOSHIBA
J-3100
J-3100SL/002(本体)
￥298,000

X68000コーナー

X68000 ACE HD
20MBバイトハードディスク搭載。HDモデル登場
￥399,800
ソフトもますます充実

ワープロコーナー

WORD BANK-NOTE2
￥74,800
入力・通信端末機としても使える
A4サイズの本格ワープロ

エプソンWORD BANK-XL ￥198,000
48ドット・32ビット・白液晶のカンタンDTPワープロ、誕生。

CADコーナー

実用CADシステムセット
ご予算に応じて組合せはお問い合せ下さい

オートディスク社	AUTOCAD	定価￥850,000	シスペック特価
プラス	PE-CADII	定価￥200,000	シスペック特価
TCS	GENERIC CADOレベル3	定価￥98,000	シスペック特価
ローランド	DXY-1100	定価￥128,000	シスペック特価
	DXY-1200	定価￥158,000	シスペック特価
	DXY-1300	定価￥228,000	シスペック特価
グラフテック	MP-3300	定価￥248,000	シスペック特価
	MP-3400	定価￥268,000	シスペック特価

社員募集のお知らせ

あなたもシスペックの仲間になりませんか
現代は「好きこそ物の上手なり」ではなく「好きこそ仕事の始まり」です。
安心 中途採用のハンディーはありません
成長 広がる業界で、伸びざかりの会社です
★詳しいお問い合わせは、お気軽にお電話ください。
☎257-6341 総務：薄井まで

シスペック 株式会社
年中無休 営業時間AM10:00～PM7:00

東京・秋葉原
秋葉原本店257-6338 ラジカン1号店257-6345
秋葉原2号店257-6340 ラジカンコーヨー店255-6504

名古屋
名古屋1号店052-263-1629
名古屋2号店052-241-0921

夏休みを有意義に過す人のパソコンプラン大作戦!!







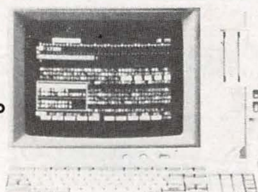
満足できる超特価&超低金利が魅力です。

JUST FOR PERSONAL BUSINESS

小さな98、大きく誕生。

PC-9801UV11

A4ファイル大の
コンパクトサイズに
高度なビジネス機能を凝縮。
置き方も自由な
ニューフェイス。



PC-9801LV21

約6,000種のソフトと
階調表示可能な
バックライト付液晶
ディスプレイで本格ビジネス
ユースに対応するラップトップ。



プラン901 UV11純正基本セット TELにて

PC-9801UV11	265,000円
CMT-147H(0.3ミリ、アナログCRT、チルト台付)	84,800円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	383,300円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス27,800円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,200円×8回
5,100円×60回	ボーナス なし

プラン902 UV11お買得ワープロセット

PC-9801UV11	265,000円
CMT-147S(0.39mm、アナログCRT)	74,800円
TR-24CL(80桁カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎Ver3.1(ワープロソフト)	58,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	24,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	520,900円

特価345,000円

10,000円×24回	ボーナス34,400円×4回
7,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス なし

プラン903 LV21ワープロセット TELにて

PC-9801LV21(V30採用、1MBFDD2基内蔵)	345,000円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
テラ三世(ワープロソフト)	32,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	475,300円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス28,900円×4回
6,500円×36回	ボーナス22,200円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
6,600円×60回	ボーナス なし

プラン904 LV21通信セット TELにて

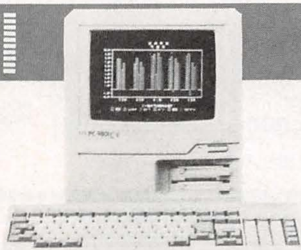
PC-9801LV21(V30採用、1MBFDD2基内蔵)	345,000円
MD2400B(2400bps、MNP class4)オムロン	49,800円
まいとーく(通信ソフト)	28,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	446,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
6,400円×60回	ボーナス なし

PC-9801CV21

多彩な機能とカラーCRT
ディスプレイを一体化。
ひとりひとりの
ディスクの上で
ビジネスパワーを発揮。



プラン905 CV21基本セット TELにて

PC-9801CV21(10インチカラーディスプレイ内蔵)	355,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	379,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス19,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,700円×8回
5,300円×60回	ボーナス なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間 AM9:30▶PM9:00 **電話一本即納!**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06 (362) 5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03 (226) 9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

だから安心
ウェーブ・アイ10(テン)ポイントチェック

チェック1 全品2倍保証!
メーカー保証の2倍の保証がついています。(メーカー1年保証+ウェーブ・アイ1年保証)

チェック2 冬のボーナス一括払いOK!
商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて冬のボーナスで!!

チェック3 超低金利クレジット 3回～72回までのクレジットが
格安の金利でOK。また当社提示支払い例のほかにお客様独自の支払いプランが組めます。

チェック4 商品先取り、支払いは半年先から。
支払い開始は半年先!でも商品はほしいというお客様でもOK!6ヵ月先からの支払いも可能。

チェック5 ボーナス2回払いOK!
月々の支払いは全くナシ!お支払いは冬と夏のボーナスでOK!

チェック6 代金引換OK!
現金一括にしたいというお客様、お支払いは現品到着時でOK!(但し離島の方はご利用できません。)

チェック7 全国無料配送 一部地域を除き送料無料で
商品をおとどけします。(但し5万円以上の商品に限ります。離島の方は有料となります。)

チェック8 配達日指定OK!
留守がちの方の為に、ご都合に合わせて配達致します。もちろん日曜・祭日もOK。

チェック9 下取り、買取りもOK!
お手持ちのパソコンを下取りして、わずかな予算で新製品と買い換えることができます。

チェック10 ハガキ注文もOK!
いそがしくて電話をするひまが無いという方の為に、ハガキでのご注文もOK!

〒252 藤沢市湘南台一丁目一〇番地一号 ウェーブ・アイ ベーシックマガジン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 (印) (20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々 円× 回
ボーナス 円× 回

PC-9801VX21



明日のビジネス機能を備えたエクセレント16ビット。

プラン906 VX21純正基本セット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	545,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス25,600円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,700円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし

プラン907 VX21超お買得ワープロセット

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
VP-135KPCセット(136桁、漢字プリンター)・トラクターユニット、PCカートリッジケーブル付	173,000円
一太郎 Ver3(ワープロソフト)	58,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	819,000円

特価489,000円

10,000円×36回	ボーナス32,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス29,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス29,600円×10回
8,500円×72回	ボーナス なし

プラン908 VX21本格ワープロ、アートセット

PC-9801VX21	433,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR201TH(136桁、高速カラー熱転写プリンター)	145,000円
PC-PR201TL-04(カット紙の連続給紙)	25,000円
PC-PR201V-08(ハガキの連続給紙)	5,000円
コラージュ(多機能ワープロソフト)	58,000円
Z's STAFF KID(グラフィック作成ソフト)	28,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	842,080円

特価549,000円

12,000円×36回	ボーナス31,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス26,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス30,900円×10回
9,600円×72回	ボーナス なし

プラン909 VX21実戦ワープロアートセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-PR101TL-04(カット紙の連続給紙)	18,000円
PC-PR201V-08(ハガキの連続給紙)	5,000円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
GT-100V(ハンディーイメージスキャナー)	44,800円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	848,680円

ウェーブ・アイ特価

12,500円×36回	ボーナス28,900円×6回
9,000円×48回	ボーナス26,700円×8回
6,500円×60回	ボーナス28,300円×10回
9,600円×72回	ボーナス なし

プラン910 VX21本格ビジネスセット

PC-9801VX21	433,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
NM-9950II(136桁、高速カラー漢字プリンター)	245,000円
NM-9032-01(連続紙の給紙)	10,000円
NM-9032-02(カット紙の連続給紙)	38,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
新松(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
EX-120(横型パソコンラック)	47,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	1,067,680円

特価695,000円

15,000円×36回	ボーナス40,800円×6回
12,000円×48回	ボーナス29,600円×8回
9,000円×60回	ボーナス30,700円×10回
12,200円×72回	ボーナス なし

プラン911 VX21MIDIプロフェッショナルセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
ミュージくん (音楽作成ツール)	98,000円
MA-12AV(防磁タイプ・外部スピーカー)	29,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	700,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス29,800円×6回
6,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス30,200円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

プラン912 VX21お買得通信セット

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
TR-24CL(80桁カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
MD-2400B(BPSモデム、MNP、Class 4)	49,800円
まいとーく(通信ソフト)	28,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	24,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	723,180円

特価439,000円

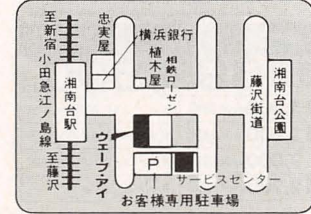
10,000円×36回	ボーナス22,600円×6回
6,500円×48回	ボーナス25,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
7,700円×72回	ボーナス なし

プラン913 VX21本格アートセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-TV453N(0.35ミリ、高解像度CRT、TV内蔵)	138,000円
PC-PR801(約26万色のフルカラープリント可能)	490,000円
PC-PR801-01(インクカートリッジ)	6,000円
創造+写像(グラフィックソフト、1677万色同時表示)	39,600円
GT-4000(A4サイズ1677万色フルカラー入力可)	198,000円
#5220(イメージスキャナー接続ケーブル)	7,500円
PC-9872L(マウス)	10,000円
PD-02(縦型4段パソコンラック)	43,000円
MT-1(マウステーブル)	5,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	1,393,900円

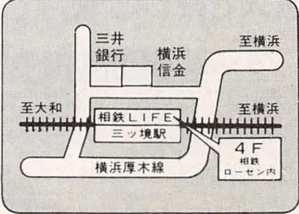
ウェーブ・アイ特価

22,000円×36回	ボーナス48,400円×6回
18,000円×48回	ボーナス32,100円×8回
15,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
16,800円×72回	ボーナス なし



湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル
未来をクリエイトする
WAVE EYE ウェーブ・アイ
〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1
振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ
第二・第三火曜日定休日



三ッ境店☎045-363-7044

PC-98XL² ダブル



**32ビット80386搭載
40MBハードディスク内蔵
圧倒的パワーとPC-9800
シリーズの豊かな資産が、
大きく手をむすぶ。**

プラン914　98XL²純正基本セット　TELにて

PC98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、超高解像度CRT、回払台付)	233,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS、遂次変換可能)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	1,262,000円

ウェーブ・アイ特価

23,000円×36回	ボーナス36,500円×6回
18,000円×48回	ボーナス27,500円×8回
15,000円×60回	ボーナス23,000円×10回
16,200円×72回	ボーナス　なし

PC-286V



**コストパフォーマンスを
追求した
パーソナルマシン
PC-98とのソフト互換。**

プラン918　286Vお買得基本セット　35%引

PC-286V-STD	298,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
定価合計	415,300円

特価268,000円

8,000円×24回	ボーナス25,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

プラン919　286V超お買得ワープロセット　35%引

PC-286V-STD	298,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	58,000円
PC-286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	566,080円

特価366,000円

12,000円×24回	ボーナス28,100円×4回
8,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
7,400円×60回	ボーナス　なし

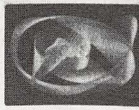
プラン920　286Vお買得HDセット　36%引

PC-286V-H20(20MBハードディスク内蔵)	443,000円
CU-14AD(0:31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
VP-135KPC(136桁、漢字プリンター) ・トラクタユニット、PCカートリッジ、ケーブル付	173,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
PC-286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	751,700円

特価475,000円

10,000円×36回	ボーナス29,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,900円×10回
8,300円×72回	ボーナス　なし

PC-286U



**3.5インチFDD
PC-98Uシリーズとの
ソフト互換機
個人で楽しむ魅力です。**

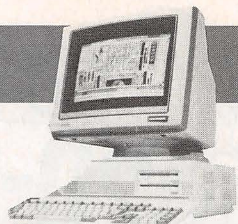
プラン921　286Uお買得ワープロセット　TELにて

PC-286U-STD	248,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
AP-500(80桁、カラー熱転写プリンター)	72,800円
PC-286P03(日本語MS-DOS)	18,000円
一太郎 Ver.3(ワープロソフト)	58,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	23,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	505,080円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,600円×10回
6,100円×72回	ボーナス　なし

PC-9801UX21



**最先端のビジネスを
高速化する
コンパクト16ビット。**

プラン915　UX21純正基本セット

PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	23,000円
定価合計	460,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス28,100円×4回
5,500円×36回	ボーナス23,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,800円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン916　UX21お買得ワープロセット

PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	40,000円
PS98-011-HV(日本語MS-DOS)	18,000円
MK MOUSE(マウス)	9,500円
A4カット紙100枚	480円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	23,000円
定価合計	603,080円

特価398,000円

9,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
4,500円×60回	ボーナス21,500円×10回
6,900円×72回	ボーナス　なし

プラン917　UX21お買得ビジネスセット

PC-9801UX21	348,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
VP-135KPC(136桁、漢字プリンター) ・トラクタユニット、PCカートリッジ、ケーブル付	173,000円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	58,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	23,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	827,000円

特価535,000円

12,000円×36回	ボーナス28,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
7,000円×60回	ボーナス23,200円×10回
9,300円×72回	ボーナス　なし

FM R-50



**機能充実の汎用パソコン、
大容量IBMメモリを
標準実装。**

プラン922　FMR50お買得ワープロセット　41%引

FMR50FD	380,000円
FMDPC433(0.31ミリ、高解像度CRT)	123,000円
FMR60KB101(JISキーボード、マウスI/F付)	30,000円
FMMO202(マウス)	20,000円
FMPR203B2(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	68,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
A4カット100枚	480円
B284A100(日本語MS-DOS、V3、1)	18,000円
定価合計	746,980円

特価438,000円

10,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
7,600円×72回	ボーナス　なし

プラン923　FMR50お買得ビジネスセット　39%引

FMR50FD	380,000円
FMDPC433(0.31ミリ、高解像度CRT)	123,000円
FMR60KB101(JISキーボード、マウスI/F付)	30,000円
FMMO202(マウス)	20,000円
FMPR-353A(136桁、漢字プリンター)	138,000円
プリンターケーブル	4,500円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
B284Y011(FM-OASYS、ワープロソフト)	78,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
15インチ連続紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	927,200円

特価565,000円

13,000円×36回	ボーナス28,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス26,900円×10回
9,900円×72回	ボーナス　なし

FM R-60



**24ドットの高品位パソコン、
見やすい24ドット日本語表示
が可能な高解像度GS。**

プラン924　FMR60本格ビジネスセット　37%引

FMR60FD	455,000円
FMDPC631D(0.26ミリ、ノングレア処理、高解像度CRT)	210,000円
FMR60KB101(JISキーボード、マウスI/F付)	30,000円
FMPR-353A(136桁、漢字プリンター)	138,000円
プリンターケーブル	4,500円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、データベース、グラフ処理)	98,000円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	68,000円
B283A100(日本語MS-DOS)	18,000円
FMMO202(マウス)	20,000円
PD-02(縦型4段パソコンラック)	43,000円
MT-1(マウステーブル)	5,500円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	1,115,400円

特価699,800円

15,000円×36回	ボーナス41,700円×6回
12,000円×48回	ボーナス30,300円×8回
9,000円×60回	ボーナス31,300円×10回
12,200円×72回	ボーナス　なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間 AM9:30▶PM9:00

電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

PC-8801MA

プラン925 88MA純正基本セット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵スピーカ付、回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	339,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス24,600円×3回
7,000円×24回	ボーナス22,300円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,200円×6回
5,700円×48回	ボーナス なし

プラン926 88MAお買得ワープロセット 39%引

PC-8801MA	198,000円
PC-KD854(0.39mm、アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
SR-770(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	455,680円

特価278,000円

9,000円×24回	ボーナス22,100円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
5,600円×60回	ボーナス なし

プラン927 88MA本格ワープロセット 31%引

PC-8801MA	198,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
Shogun2(ワープロ、データベース表計算、通信、グラフィック)	34,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
MD-1200AII(1200bpsモデム)	24,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	489,780円

特価335,000円

10,000円×24回	ボーナス31,700円×4回
7,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,900円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

プラン928 88MAオーディオ・ビジュアルセット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-8801-17(65536色表示可能)	49,800円
PS-88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
ミュージアム・サウンドボードII(音楽のワープロ)	12,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	510,680円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス21,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス20,800円×10回
6,400円×72回	ボーナス なし

PC-88VA3

なんと9.3メガ3.5インチFDD搭載。AVに強い。

プラン934 88VA3純正基本セット TELにて

PC-88VA3	398,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	539,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス24,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
6,700円×72回	ボーナス なし

プラン935 88VA3ディスクパブリッシングセット TELにて

PC-88VA3	398,000円
PC-TV353(0.39ミリ、TV内蔵、高解像度CRT)	110,000円
PC-PR406H(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	94,800円
PS88-VA104-HMW(パーソナルインフォメーションツールPI)	28,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	684,580円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス30,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス22,300円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

PC-8801FA



鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源と第1・第2水準漢字ROMを標準実装した高感度マシン。

プラン929 88FA超お買得基本セット 36%引

PC-8801FA	168,000円
DM-405(2,000文字、カラーCRT)	67,800円
PC-CA403(21ピンRGBケーブル)	6,800円
イースII(アクションロールプレイングゲーム)	7,800円
定価合計	250,400円

限定100台

特価159,800円

10,000円×12回	ボーナス27,400円×2回
6,000円×18回	ボーナス23,900円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,300円×4回
5,400円×36回	ボーナス なし

プラン930 88FA純正基本セット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2D×10枚(3M)	17,000円
定価合計	303,000円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス20,800円×3回
6,000円×24回	ボーナス20,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

プラン931 88FA超お買得ワープロセット 40%引

PC-8801FA	168,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	419,680円

特価248,000円

10,000円×18回	ボーナス29,200円×3回
7,000円×24回	ボーナス25,800円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
6,000円×48回	ボーナス なし

プラン932 88FAオーディオ・ビジュアルセット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-8801-17(65536色表示可能)	49,800円
PS88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
ミュージアム・サウンドボードII(音楽のワープロ)	12,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2D)×10枚	17,000円
定価合計	474,680円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス34,400円×4回
7,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
7,000円×60回	ボーナス なし

プラン933 88FA本格ワープロアートセット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-TV353(0.39ミリ、TV内蔵、高解像度CRT)	110,000円
PC-PR406H(80桁、高速、カラー熱転写プリンター)	94,800円
PC-8801-17(ビデオボード、65536色表示)	49,800円
PI(ワープロソフト、アート機能付)	40,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
イメージターボ88(ハイディーイメージスキャナ)	34,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	554,980円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,700円×8回
3,500円×60回	ボーナス27,100円×10回
6,900円×72回	ボーナス なし

PC-88VA2



あなたの五感がパソコンでもっと熱くなる。誰もがカード感覚であやつれる88VA2

プラン936 88VA2純正基本セット TELにて

PC-88VA2	298,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	439,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス25,600円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,700円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし

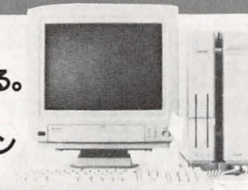
プラン937 88VA2ワープロアートセット 33%引

PC-88VA2(本体特価283,000円)	298,000円
PC-TV353(0.39ミリ、TV内蔵、高解像度CRT)	110,000円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラVA(ワープロソフト、アート機能付)	36,000円
ユーカラチャート(表計算、グラフ作成ソフト)	28,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
プリンターケーブル	4,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	600,080円

特価398,000円

8,000円×36回	ボーナス26,900円×6回
5,400円×48回	ボーナス25,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,500円×10回
6,900円×72回	ボーナス なし

X68000ACE



**ハードの余裕がフレンドリーな
オペレーションを生みだしている。
ますます熱くなる
クリエイティブワークステーション
可能性を秘めたマシン。**

プラン938　X68000ACE純正お買得基本セット　TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	422,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス28,900円×4回
6,500円×36回	ボーナス22,200円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
6,600円×60回	ボーナス　なし

プラン939　X68000ACE純正基本セット　TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-601D(0.39mm、TV内蔵CRT)	119,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	462,600円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス23,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,500円×10回
6,100円×72回	ボーナス　なし

プラン940　X68000ACEミュージックセット　TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
CZ-8PC2(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
MUSICPRO-68K(楽譜ワープロ)	18,800円
Sound PRO-68K(FM音源サウンドエディタ)	15,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	527,480円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス29,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス29,800円×8回
3,500円×60回	ボーナス28,800円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

X68000ACE HD

プラン941　X68000ACEHDお買得基本セット　TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	502,600円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,100円×10回
6,900円×72回	ボーナス　なし

プラン942　X68000ACEHD純正基本セット　TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-601D(0.39mm、TV内蔵CRT)	119,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	542,600円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス30,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス31,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,100円×10回
7,300円×72回	ボーナス　なし

プラン943　X68000ACEHDアートセット　TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
CZ-8PC2(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ZS STAFF PRO-68K(グラフィックツール)	58,000円
ED-700(2段パソコンラック)	27,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	657,880円

ウェーブ・アイ特価

11,000円×36回	ボーナス30,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス27,300円×8回
6,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
9,000円×72回	ボーナス　なし

プラン944　X68000ACEHDミュージックセット　TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-601D(0.39mm、TV内蔵CRT)	119,800円
CZ-8PC2(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
MUSIC PRO-68K(楽譜ワープロ)	18,800円
SOUND PRO-68K(FM音源サウンドエディタ)	15,800円
ED-700(2段パソコンラック)	27,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	674,480円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス26,800円×6回
9,000円×48回	ボーナス22,700円×8回
7,000円×60回	ボーナス22,000円×10回
9,200円×72回	ボーナス　なし

FM77AV40EX



**ワープロも、パソコン通信も
アニメも。もちろんAVも。
ぜんぶに強い、
楽しめる高性能パソコン。**

プラン946　AV40EX純正基本セット　TELにて

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC231D(4050文字、カラーCRT)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	279,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×18回	ボーナス21,600円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
4,500円×48回	ボーナス　なし

プラン947　AV40EXお買得セット　TELにて

FM-77AV40EX	168,000円
FM-TV154(カラーCRTテレビ付)	138,000円
3.5インチ2DD×10枚(ブランクディスケット)	22,000円
定価合計	328,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス22,500円×3回
5,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス　なし

プラン948　AV40EXお買得ワープロセット　33%引

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC-231D	89,800円
FM-PR203B2(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
玄徳 Word V2(ワープロ)	28,000円
玄徳 Calc(表計算簡易言語)	20,000円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,500円
定価合計	430,300円

特価285,000円

9,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス23,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,600円×8回
5,700円×60回	ボーナス　なし

プラン949　AV40EX純正アートセット　37%引

FM-77AV40EX	168,000円
FM-TV154(カラーCRT、テレビ内蔵)	138,000円
FMPR-203B2(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
プリンターケーブル	4,500円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
B273D080(FMグラフィックエディタ2)	20,000円
FMMO-101(マウス)	12,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	22,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	505,880円

特価318,000円

10,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
6,400円×60回	ボーナス　なし

X1 turbo Z II



**NEW Z-BASICを
搭載した、まさに最強の
8ビットマシン。**

プラン945　ターボZII純正基本セット　TELにて

CZ-881CB	179,800円
CZ-880DBK(カラーCRT、TV内蔵)	109,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	312,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス22,000円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス18,900円×6回
5,500円×48回	ボーナス　なし

FM77AV20EX



**いっそう強化された基本性能に、
高度なAV機能を標準装備して
トータルにパワーアップ。**

プラン950　AV20EX純正基本セット　TELにて

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT、TV付)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	239,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×12回	ボーナス22,000円×2回
5,000円×18回	ボーナス18,000円×3回
3,000円×24回	ボーナス19,100円×4回
4,300円×36回	ボーナス　なし

プラン951　AV20EX超お買得ワープロセット　45%引

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT、テレビ内蔵)	89,800円
TR-24CLF(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
いろどりAV(ワープロソフト)	25,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	22,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	362,380円

特価198,000円

9,000円×18回	ボーナス20,200円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
5,300円×48回	ボーナス　なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間

AM9:30▶PM9:00 **電話一本即納!**

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

HIT BIT MSX2 HB-F1XD



大容量の
3.5インチFDD内蔵。
JIS配列キーボード。

プラン952　F1XD基本セット　TELにて

HB-FIXD	54,800円
TH-14GI(2000文字、TV内蔵)	66,000円
CRTケーブル	3,000円
JS-303T(連射ジョイパッド)	2,000円
定価合計	125,800円

ウェーブ・アイ特価

8,900円×12回	ボーナス　なし
6,100円×18回	ボーナス　なし
4,700円×24回	ボーナス　なし
3,300円×36回	ボーナス　なし

Panasonic A1F



ジョイパッド、FDD、漢字
ROM、CGソフト…。
トータルにパワーアップ。

プラン953　A1F基本セット　28%引

FS-AIF(フロッピー搭載)	54,800円
TV内蔵専用2000文字CRT	66,000円
FS-JS222(連射式ジョイパッド)	2,500円
FS-VC30II(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	126,300円

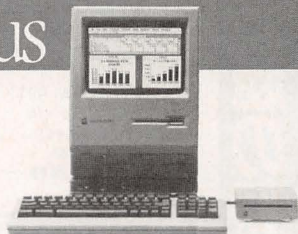
特価89,800円

8,100円×12回	ボーナス　なし
5,600円×18回	ボーナス　なし
4,300円×24回	ボーナス　なし
3,000円×36回	ボーナス　なし



1MBから2MBに、包容力が大きくなったマッキントッシュファミリ。数々の優れたソフトウェアの発展性に合わせて、メインメモリを拡張しました。どの機種もマウスを↗使って、ほとんどの作業ができます。マウスを使って指示・命令をすればよいだけ。後はすべてマッキントッシュが処理します。触れたその日からあなたの思い通りに動きます。

Macintosh™ Plus



人の思考をさまたげない
使いやすさと、お求め
やすい価格。
マッキントッシュの
ベーシックモデル。

プラン954　マッキントッシュプラス基本セット　TELにて

マッキントッシュPlus 2MB kanji	428,000円
アップル3.5ドライブ(800KB外部ディスク)	76,000円
定価合計	504,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス28,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス25,200円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

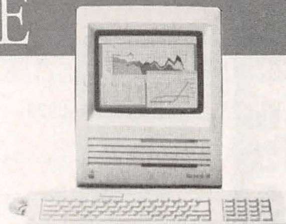
プラン955　マッキントッシュプラスバンドルセット　TELにて

マッキントッシュPlus 2MB kanji	428,000円
イメージライタII(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
アップル3.5ドライブ(800KB外部ディスク)	76,000円
定価合計	623,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×48回	ボーナス24,800円×8回
6,300円×60回	ボーナス24,800円×10回
5,000円×72回	ボーナス22,600円×12回
8,700円×72回	ボーナス　なし

Macintosh™ SE



ビジネスニーズに応える、
パワー・スピード・発展性。
新たに設計した
ニューモデル。

プラン956　マッキントッシュSE(FDモデル)セット　TELにて

マッキントッシュSE 2MB kanji(FD)	648,000円
イメージライターII(J)(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ピンケーブル	6,000円
アップルカナキーボード	30,000円
定価合計	797,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×48回	ボーナス33,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,800円×10回
6,000円×72回	ボーナス31,200円×12回
11,200円×72回	ボーナス　なし

中古品コーナー(在庫の無い商品に関しては御予約承ります。)

PC-8801mkII/30	特価39,800円	PC-88VA	特価148,000円	CZ-880C(XIターボZ)	特価95,000円
PC-8801mkII SR/30	特価78,000円	FM-77AV/2	特価48,000円	CZ-812C(X1Fモデル20)	特価29,800円
PC-8801mkII FR/30	特価75,000円	FM-77AV20/2	特価58,000円	DM-405(2,000文字CRT、新古品)	特価32,000円
PC-8801FH	特価82,000円	FM-77AV40	特価75,000円	PC-PR201H(136桁、漢字プリンター)	特価58,000円
PC-8801mkII MR	特価89,000円	CZ-870C(XIターボIII)	特価75,000円	VP-80(80桁、漢字プリンター)	特価35,000円

即金買取り!高価買取りもOK!

※中古品の在庫価格の変動がありますので、ご了承下さい。
※下取り、買取りもいたします。お電話でお問合せ下さい。

商品今すぐ!!冬のボーナス一括払いOK。

新歩人の情報ターミナル



クレジット
金利大幅ダウン!!

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!
03(797)1221



J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

PC-8801MA　PC-8801FA

暮らしを広げる多彩な機能。
新しい発見、そして感動が生まれる。



・高性能CPUμPD70008AC-8(8/4MHZ)を搭載の高速処理。
・ステレオ12音源とリアルな音を録音、再生できるデジタルサンプリング機能メインメモリに192Kバイト(64Kバイト)を実装。
・日本語変換機能を強化。

注文No. A-0911

NEC PC-8801MA	¥198,000
NEC PC-KD863S(スピーカー付ディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥316,000
現金特別価格	¥316,000

大特価にて提供中

お支払例
①¥4,900×36回〔ボーナス〕¥20,000×6回
②¥8,800×20回〔ボーナス〕¥34,000×3回
③¥9,700×30回〔ボーナス〕無し

注文No. A-0912

NEC PC-8801FA	¥168,000
NEC PC-KD863S(スピーカー付ディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥286,000
現金特別価格	¥286,000

大特価にて提供中

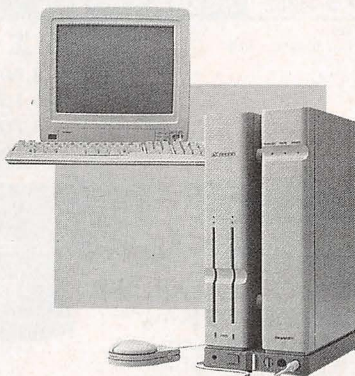
お支払例
①¥5,000×30回〔ボーナス〕¥22,000×5回
②¥9,000×20回〔ボーナス〕¥23,000×3回
③¥8,700×30回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい

X68000

"ついにベールが剝された!"68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な驚きがある。未体験の機能美が創造力を刺激する。

・機能美あふれるハイコンパクト設計。
・32ビットへの移行がスムースに行える将来性を見越した68000CPUを採用。
・メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備(最大12Mバイト)。
・クロックは10MHzのハイスピード。
・アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512モードで同時発色の上、新開発スプライトIC採用で緻密でスムースな動きの本格G.Gが楽しめる。
・ステレオタイプの8オクターブ8重和音FM音源を採用し、L・R2チャンネルのオーディオ出力を使えば、ダイナミックなシンセサイザーサウンドの世界が拡がる。
・もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装、日本語処理機能は強力。



注文No. A-0921

SHARP CZ-601C	¥319,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合計	¥439,600
現金特別価格	¥439,600

大特価にて提供中

お支払例
①¥4,800×60回〔ボーナス〕¥17,000×10回
②¥8,900×30回〔ボーナス〕¥29,000×5回
③¥9,100×48回〔ボーナス〕無し

注文No. A-0922

SHARP CZ-611C	¥399,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合計	¥519,600
現金特別価格	¥519,600

大特価にて提供中

お支払例
①¥6,000×60回〔ボーナス〕¥19,000×10回
②¥9,200×36回〔ボーナス〕¥29,000×6回
③¥9,200×60回〔ボーナス〕無し

注文No. A-0923

SHARP CZ-601C	¥319,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
SHARP CZ-6ST1(チルトスタンド)	¥5,800
標準価格合計	¥445,400
現金特別価格	¥445,400

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,100×60回〔ボーナス〕¥16,000×10回
②¥9,100×30回〔ボーナス〕¥29,000×5回
③¥9,300×48回〔ボーナス〕無し

注文No. A-0924

SHARP CZ-611C	¥399,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
SHARP CZ-6ST1(チルトスタンド)	¥5,800
SHARP CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	¥69,800
標準価格合計	¥595,200
現金特別価格	¥595,200

大特価にて提供中

お支払例
①¥7,200×60回〔ボーナス〕¥20,000×10回
②¥8,800×42回〔ボーナス〕¥33,000×7回
③¥10,600×60回〔ボーナス〕無し

当社はX68000 PRO SHOPです。

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!

X1 turbo Z II

"マルチアーティストマシン"

・NEW Z-BASIC(CZ-8FB03)の搭載で4096色マルチモード、64色2画面合成、8重和音FM音源、ビデオデジタイズ機能などをフルサポートされています。
・内部は、さらにバンクRAMを64Kバイトを追加し、512KBバンクメモリを標準でサポートされました。
・複雑な入力も簡単に操作できるマウスを標準装備。
・大容量、1Mバイトディスクドライブ2期内蔵。

注文No. A-0925

SHARP CZ-881CBK	¥179,800
SHARP CZ-880DB	¥109,800
標準価格合計	¥289,600
現金特別価格	¥220,000

お支払例
①¥5,100×30回〔ボーナス〕¥20,000×5回
②¥9,000×18回〔ボーナス〕¥26,000×3回
③¥8,500×30回〔ボーナス〕無し



●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい

●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。



C.B.クラブ

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●
買取り専用デスク　03(797)1231

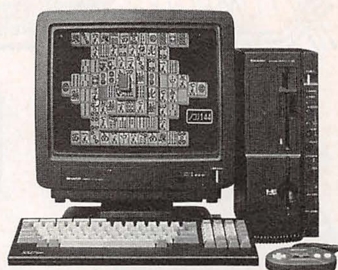


twin"HEシステム"（PC Engine）搭載で楽しさ2倍

・HEシステム（PC Engine）を内蔵してゲーム機とパソコンのあいだを埋めたニューモデル。Joyカードも標準装備。
・HEシステムモード・X・1モード・又、同時に両方を動作可能。
・5インチ・320Kバイトディスクドライブを1基搭載。スーパーインポーズ機能内蔵、

注文No. A-0926
SHARP CZ-830CBK ￥99,800
SHARP CZ-820DB ￥79,800
標準価格合計 ￥179,600
現金特別価格 ——— ￥119,600

お支払例
①¥5,200×16回〔ボーナス〕¥23,000×2回
②¥8,900×12回〔ボーナス〕¥10,000×2回
③¥8,100×16回〔ボーナス〕無し



●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい

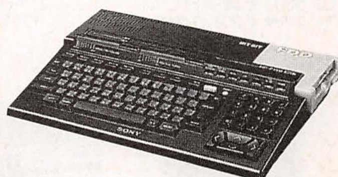
MSX2 HB-F1XD

連射、スピコンプログラミング。実力のディスク内蔵マシン。

メガROMソフトも使えるWスロットルと大容量3.5インチFDDを内蔵。ゲームの速度をコントロールするスピコン機能や連射ターボ機能、そして疲れたときは、ポーズボタンで一休み。又テンキー装備でプログラミングもラクラクこなせます

注文No. A-0933
SONY HB-F1XD ￥54,800
現金特別価格 ——— ￥54,800
大特価にて提供中

お支払例
①¥8,100×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,200×16回〔ボーナス〕無し



●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい

MSX2 FS-A1F

けっきょくフロッピーが欲しくなる。漢字ROMも内蔵にディスクも装備。

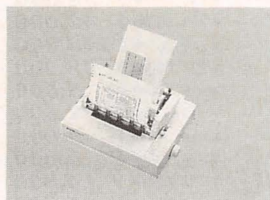
ディスクの出し入れも便利なフロントタイプ大容量3.5インチFDDを内蔵。テンキーと漢字ROMも標準装備の上、グラフィックや住所録がいきなりできるツールソフトが付属で買ったその日からすぐ楽しめます。

注文No. A-0934
NATIONAL FS-A1F ￥54,800
現金特別価格 ——— ￥54,800
大特価にて提供中

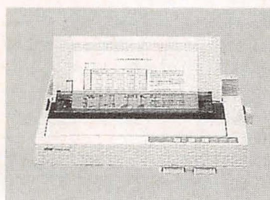
お支払例
①¥8,100×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,200×16回〔ボーナス〕無し



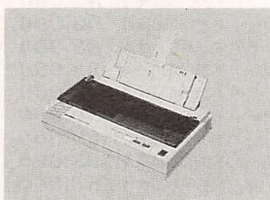
●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい



注文No. B-0903
"用紙操作性をここまで追求。"
EPSON VP-800PCセット ￥124,000
現金特別価格 ——— ￥124,000
大特価にて提供中
お支払例
①¥5,100×12回〔ボーナス〕¥22,000×2回
②¥8,800×12回〔ボーナス〕無し



注文No. B-0904
"書体が選べるマルチフォント。"
STAR AR-2415 ￥144,000
現金特別価格 ——— ￥69,800
お支払例
①¥7,400×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,300×24回〔ボーナス〕無し



注文No. B-0905
"24ドット・80桁漢字プリンタ"
BROTHER M-1024ⅡP/X ￥107,500
現金特別価格 ——— ￥49,800
お支払例
①¥5,300×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,100×18回〔ボーナス〕無し



注文No. B-0906
"7色カラー印字、ハガキ印字。"
STAR TR-24CL ￥77,300
現金特別価格 ——— ￥39,800
お支払例
①¥6,900×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,600×12回〔ボーナス〕無し






注文No. O-0901
パソコンラック（キャスター付）
シグマ PW-833 ￥29,500
現金特別価格 ——— ￥17,800

注文No. O-0902
パソコンデスク（キャスター付）
シグマ PW-876 ￥22,000
現金特別価格 ——— ￥12,800

注文No. O-0903
"自然な姿勢でキーイン"OAチェアー
シグマ ET-10F ￥19,000
現金特別価格 ——— ￥15,200

注文No. O-0904
100枚収納のカギ付フロッピーケース
ELECOM FP5-100 ￥3,800
現金特別価格 ——— ￥2,200

●電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ!
●あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
●掲載の商品以外も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

▼本社注文デスク
03(797)1221
コンピュータバンク

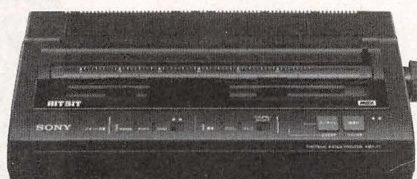
株式会社パシフィックコンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル 営業時間／AM9:30〜PM9:30 年中無休

Let's CALL
高額下取りセール実施中!!今すぐお電話下さい。
03(797)1221

テクノジョイ
ECCS(エックス) マルゼンムセン

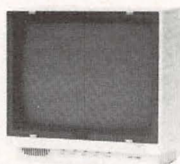
SONY MSXプリンター

プリンター部
- JIS第1・第2水準漢字対応。
- 多彩な表現力のマルチフォント。
- 24×24ドットの美しい印字。
- 便利なハガキ宛名印字モード。



HBP-F1
定価¥~~44,800~~
ECCS特価!!

SONY HB-F1XD



モニター仕様
14インチ2,000文字
21ピンアナログ/8ピンデジタル
スピーカー内蔵



3.5インチFDD内蔵
連射ターボ・スピードコントロール付

本体	¥54,800
モニター	¥64,800
ケーブル	¥3,000
定価合計	¥~~122,600~~

特価¥85,500

Panasonic FS-A1F



3.5インチFDD内蔵
第一水準漢字ROM付で
スモールビジネスもOK

本体	¥54,800
モニター	¥64,800
ケーブル	¥3,000
定価合計	¥~~122,600~~

特価 ¥82,800

SONY HB-F1MKII



MSX2、RAM64K
スピードコントロール
連射ターボ搭載。

本体	¥29,800
モニター	¥64,800
ケーブル	¥3,000
定価合計	¥~~97,600~~

特価 ¥59,800

Panasonic FS-A1MkII



MSX2・RAM64K
連射ジョイスティック付

本体	¥29,800
モニター	¥64,800
ケーブル	¥3,000
定価合計	¥~~97,600~~

特価 ¥62,500

超お買得品!
富士通 FM77AV40



FM-77AV40	¥228,000
FM-TV154	¥138,000
MF-2DD 5枚サービス	
定価合計	¥~~366,000~~

特価¥138,000

NEC PC-8801 FAセット

※セットのディスプレイは写真のものとは異なります。



PC-8801FA(本体)	¥168,000
14インチアナログモニター(ドットピッチ0.39mm)	¥89,800
定価合計	¥~~257,800~~

特価¥~~185,000~~
さらに特価!!

富士通 FM77AV-20EXセット



FM77AV20EX(本体)	¥128,000
FMTV152	¥89,800
定価合計	¥~~217,800~~

特価¥148,000

SHARP ポケコン PC-E 200

Z80、パソコン接続、関数、
CASL、制御、2変数統計
機能付き86関数機能



定価¥~~22,000~~
ECCS特価!!

CASIO ハンディコピー





定価¥~~45,000~~
ECCS特価!!

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK！TELください。

超低金利クレジットOK!!1回～60回払いまでOK!!

全国通販

★頭金なし！
★即日発送

ジョイスティック
XE-1pro
定価¥9,500▶特価¥8,000

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価¥23,800▶超特価¥19,000
※郵送料¥1,000

SHARP

X68000セットでお買い上げの方に
●源平討魔伝¥7,800をプレゼント致します。

X68000 ACE-HD／X68000 ACE　送料¥2,000

A セット：X68000 ACE-HD (CZ-611C＋CZ601D)＋M-2HD(10枚)
……………………………………定価¥519,600▶価格はお電話下さい。

12回	35,200	24回	18,400	36回	12,700	48回	9,800	60回	8,200

B セット：X68000 ACE (CZ-601C＋CZ-601D)＋M-2HD(10枚)
……………………………………定価¥439,600▶価格はお電話下さい。

12回	29,600	24回	15,500	36回	10,600	48回	8,200	60回	6,900

※A B のモニターを(Z-611D 定価¥145,000) CZ-603D 定価¥84,800)に変更の場合も特価で販売しております。お電話下さい。

X-1ターボZ/ZII　送料¥2,000

A セット：X-1ターボZ(CZ-880C＋CZ-880D)＋M-2HD(10枚)＋ジョイカード＋ゲームソフト3種
……………………定価¥327,800▶超特価¥180,000

B セット：X-1ターボZII(CZ-881C＋CZ-880D)＋M-2HD(10枚)＋ジョイカード＋ゲームソフト3種
……………………定価¥289,600▶超特価¥210,000

X-1 TWIN　送料¥2,000

A セット：X-1twin (CZ-830C＋CZ-830D)＋M-2D(10枚)＋ジョイカード＋ゲームソフト3種
……………………定価¥197,800▶超特価¥142,000

ワープロ (送料¥1,000)

Ⓐ N E C：文豪ミニ7H……………………定価¥198,000▶特価¥130,000
Ⓑ N E C：文豪ミニ5H……………………定価¥128,000▶特価¥ 85,000
Ⓒ 富士通：オアシス30SF……………………定価¥228,000▶特価¥140,000
Ⓓ 東　芝：ルポ80F……………………定価¥128,000▶特価¥ 79,000
Ⓔ 東　芝：ルポ90FII……………………定価¥178,000▶特価¥123,000
Ⓕ ナショナル：FW-U1S PRO……………………定価¥178,000▶特価¥129,000
Ⓖ ナショナル：FW-K102(イメージリーダー付)……定価¥118,000▶特価¥ 73,000
Ⓗ サンヨー：SWP-340……………………定価¥128,000▶特価¥ 87,000
Ⓘ キヤノン：a-200……………………定価¥168,000▶特価¥116,000
Ⓙ キヤノン：a-250……………………定価¥218,000▶特価¥143,000
Ⓚ シャープ：WD-270H……………………定価¥148,000▶特価¥104,000

フロッピーディスク (I/Fカード、ケーブル、MD-2D(10枚) システムディスク付) 送料¥1,000

A セット：MB-27611(富士通)……………定価¥142,800▶特価¥ 67,000
B セット：LFD-550FM/PC(ロジテック)……定価¥142,800▶特価¥ 64,000

お買得コーナー/PC-88VA (送料¥2,000)

A セット：PC-88VA＋PC-KD855＋MD-2HD(10枚)＋ゲームソフト12種……………
……………………定価¥367,800▶特価¥210,000

A のモニターを下記に変更の場合
① PC-KD854…¥4,000　② PC-KD862…¥22,000　③ PC-KD863S…¥35,000
④ PC-TV352…¥29,000　⑤ PC-TV453N…¥42,000　を加算して下さい。

ハードディスクコーナー (送料¥1,000)

20MB
A ITH-320S(アイテック)……定価¥125,000▶特価¥ 86,000
B ITH-520N(アイテック)……定価¥ 99,800▶特価¥ 71,000
C MC-20(ICM)……定価¥125,000▶特価¥ 94,000
D LHD-32N(ロジテック)……定価¥158,000▶特価¥ 90,000
E LITTLE B(緑電子)……定価¥128,500▶特価¥ 94,000

40MB
F ITH-540S(アイテック)……定価¥168,000▶特価¥131,000
G ITH-540HS(アイテック)……定価¥188,000▶特価¥117,000
H LITTLE-B4(緑電子)……定価¥232,500▶特価¥174,000
I ND-3540(日本デクスター)……定価¥198,000▶特価¥142,000

★FM音源カード(MB-22459)(送料¥500)
定価¥18,000▶超特価¥11,500

富士通 FM-77AV40EX/20EX ●ジョイカード付 (郵送料¥2,000)

Ⓐセット：FM-77AV40EX＋FMTV-154＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種
……………………定価¥306,000▶特価¥180,000

Ⓑセット：FM-77AV20EX＋FMTV-152＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種
……………………定価¥217,800▶特価¥125,000

Ⓐセットのモニターを FMDPC231D¥89,800に変更の場合
¥10,000差し引いて下さい。
Ⓑセットのモニターを FMTV-153¥108,000に変更の場合
¥10,000加算して下さい。

FM-77AV40

A セット：FM-77AV40＋FMTV-154＋MF-2DD(5枚)＋ゲーム3種 ………定価¥366,000▶特価¥133,000
① ビデオディジタイズカード(FM77-412、又は413¥16,800)
……………………特価¥13,000
② ビデオカード(FM77-414¥29,800)…………特価¥23,500

P&A 特選パソコンラック (送料無料)

●875(H)×580(D)×610(W)



●1320(H)×600(D)×630(W)



●1280(H)×600(D)×620(W)



Ⓐ3段 ¥8,500　Ⓑ4段 ¥13,500　Ⓒ5段 ¥16,500

周辺機器コーナー HD、スキャナ、プロッター、(送料¥1,000)

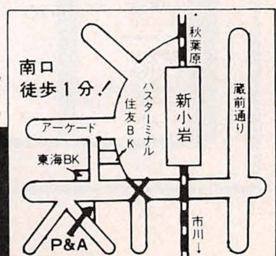
A PC-IN503H(NEC)(イメージスキャナ)………定価¥165,000➡特価¥125,000
B GT-4000(エプソン)(カラーイメージスキャナ)‥定価¥198,000➡特価¥149,000
C GT-100V(エプソン)(ハンディイメージスキャナ)…定価¥ 44,800➡特価¥ 36,000
D HWS-10(HAL研)(ワイドスキャナー98)………定価¥ 34,800➡特価¥ 26,000
E DXY-1200(ローランド)(プロッタ)………定価¥158,000➡特価¥119,000
F DXY-1300(ローランド)(プロッタ)………定価¥228,000➡特価¥172,000
G MD-2400B(オムロン)(モデム)………定価¥ 49,800➡特価¥ 37,500
H MD-1200AII(オムロン)(モデム)………定価¥ 24,800➡特価¥ 19,000
I SR-240AT(エプソン)(モデム)………定価¥ 59,800➡特価¥ 45,000
J PV-A2400MNP(アイワ)(モデム)………定価¥ 59,800➡特価¥ 44,000

通信販売お申し込みのご案内

《現金一括でお申し込みの方》
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
《銀行振込でお申し込みの方》
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)
〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
㊝No.620618 ㈱ピー・アンド・エー
《クレジットでお申し込みの方》
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上。

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ
P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目7番地1号
☎03-651-0148(代) FAX.03-651-0141
●営業時間 AM11:00～PM9:00
日・祭日も受付けます
(但しPM8:00迄)

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

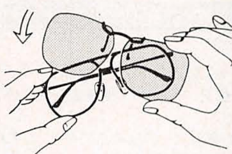
視力障害解消!

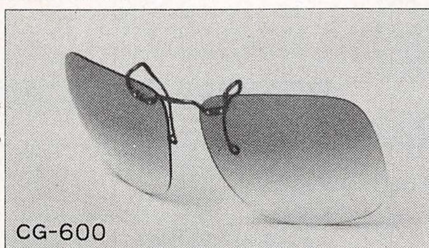
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが“シーレックス・コンピュータグラス”です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





CG-600

(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600¥6,000を**特別価格¥4,800** 布製ケース付(送料込)

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



CG-1000

(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000¥13,000を**特別価格¥9,800** ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400¥6,000を**特別価格¥4,800** ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住　所
●氏名・捺印
●年　齢
●TEL
CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
㈱シーレックスサングラス
CG事業部M係

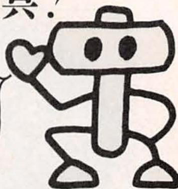
通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

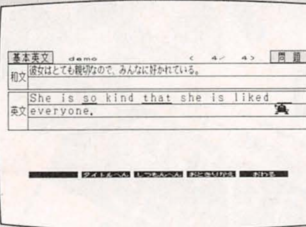
自分がつくる! パソコンがつくる! 便利な勉強道具!

ゲーム大工さん



大工さんシリーズで自分の覚えたいことがらを教科書や参考書から登録すると、たちまち楽しいカラーのドリルができあがります。

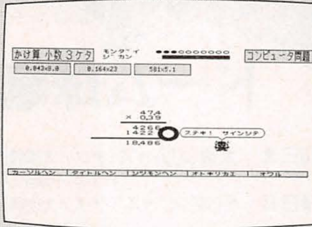
これで英語も得意科目 英語大工さん



パソコンは英語の入力=アルファベットのキーインがやりやすいようにできている。慣れてしまうと、友達もビックリのスピード入力、スピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。基本英文では穴うめ方式の文法問題もつくれます。

学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

計算力をどんどんつける 計算大工さん



小1から小6までに習う整数・小数・分数の四則計算を練習できる。問題はパソコンに自動生成させることもでき、問題データは1ケタ～5ケタの指定、くり上り下りの指定、余りの有無の指定ができるなど、豊富なコースでトレーニングができる。

学習コース：①～④整数の計算⑤～⑧小数の計算⑨～⑫分数の計算

自分で地図を描ける 地理大工さん

地図を使って位置を確かめながら学習できる。すでに18枚の白地図が用意されているが、自分で地図を描いて登録することもできる。問題パターンは2つ。ひとつは地図の位置から地名などを答える方式。もうひとつは地名などから位置を答える方式。

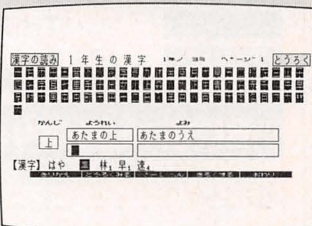
学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし



漢字の勉強を楽しくする 漢字大工さん 読み方編

まだ読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できる。1年～6年の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがある。学年別コースでは自動生成もできる。ワープロに出る漢字には学年表示をつけた親切な設計になっている。

学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み



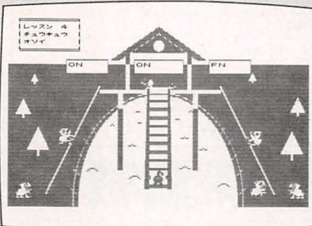
年表・史実を面白暗記 歴史大工さん



史実や年号はただむやみに覚えようとしても頭に入らない。覚えたい事項を歴史大工さんに登録すると、その最中に半分は覚えてしまえる。あとはそのチェックをする気持で問題をやればいい。できない問題は何度でも出題してくれる。

学習コース：①年表日本史②年表世界史③地図日本史④地図世界史

マザーダック タイピング 楽しいゲーム方式



ゲーム感覚でキー入力の練習ができ、楽しんでいるうちにタイプ上手になれる。アルファベットとカナそれぞれ36通りのコースがある。10名の氏名登録ができ、成績一覧を見れる。問題データを自作したり、データフロッピーのコピーもできる。

学習コース：①アルファベット36コース②カナ36コース

漢字熟語短文をこなす 国語大工さん

教科書などに出てきた読めない、書けない漢字は漢字コースで。難しい熟語は熟語の意味コース、類義語・対義語を暗記できる専用コース、重要な文章は短文コースに入れて覚えてしまおう。付録の俳句コースで楽しめば、君も俳句名人?迷人?に。

学習コース：①漢字②熟語の意味③熟語（類義語・対義語）④短文付俳句



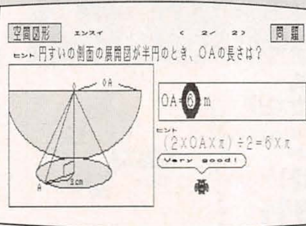
勉強法 新発見 ゲーム大工さん

あのゲームのようにおもしろく楽しく勉強できたら…と考えたことはありませんか。そんな夢から生れたのがこのゲーム大工さんです。創る楽しさ、完成の喜び、未知なる能力の発見や驚きを体験されることでしょう。

機能：学習ゲーム制作（AVGタイプ／例題付）構成：①パターンエディタ②マップエディタ③文章登録（問題文、情報文、タイトル、作者名）④ゲームディスク作成



図形問題はおまかせ 数学大工さん 図形編



図形エディターをつかって図形をかいてみよう。おもしろいようにいろいろな図がかける。エディターに慣れたら、教科書や問題集から問題を入れてみよう。自分で問題を入れていると、問題文の意味や解法のパターンが自然とわかってくる。

学習コース：①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ

システム版 大工さんシリーズにはやさしい日本語入力機能が組み込まれていますが、システム版では①ユーザー辞書②ローマ字入力の機能が追加され、③2ドライブ方式が採用されています。

カタログ ハガキまたは電話でご請求ください。（本誌名・お持ちの機種・電話・職業をご記入ください）

購入申込 ハガキまたは電話で。または全国有名店にご注文ください。常備店=秋葉原：CVA，ヤマギワ，Bit-INN東京，池袋：西武デパート，ニック，渋谷：J&P，銀座：マイコンベース銀座，町田：J&P，大阪日本橋：J&Pテクノランド，J&Pメディアランド

♠PC98デモFD有¥1,000（要切手or現金）

○:標準版 S:システム版 開:開発中

対象	中学生・高校生向						小学生向			マザーダックタイピング	ゲーム大工さん
教科	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	計算大工さん	漢字大工さん 読み方編	漢字大工さん 書き方編		
PC88シリーズ	S○	S○	S○	S○	S○	開	⊙	⊙	開	⊙	⊙
PC98シリーズ	S	S	S	S	S	開	⊙	⊙	開	⊙	⊙
FM77 AV	○	○	○	○	開	開	⊙	⊙	開	⊙	開
構成	FD2枚(○は1枚)+マニュアル										
定価	S 8000円 ⊙ 8000円 ○ 5000円										

※PC98向はPC286対応 ※送料1点240円、2点以上無料

♦お試しいただけます→(秋葉原)NEC C&Cセンター (大阪)NEC Bit-INN OSAKA

人とコンピュータを考える ヒューマン ソフト
〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822

集まれ！パソコン仲間

テクノが贈る真夏の祭典!!

テクノ選抜 パソコン ベースボール大会

ドーム球場 in TECHNO

日　時
- ●8月13日(土)　大須シリーズ〈テクノ大須特設会場〉　PM1:00〜PM4:00
- ●8月14日(日)　名古屋シリーズ〈テクノ大須特設会場〉　PM1:00〜PM4:00
- ●8月27日(土)　豊橋シリーズ〈テクノ豊橋特設会場〉　PM1:00〜PM4:00

使用機種　MSX2 (FS-A1F) 10台

ソフト　コナミ「THE プロ野球、激突ペナントレース」

参加方法　店頭にて申し込んで下さい。TEL受付もOK。
〈1チーム3名〉 定員になり次第締めきらせていただきます。

さあ！集まれ!!

3会場での最高得点チームには
総合優勝 〈1チーム〉MSXパソコン (1台)
ホームラン賞　参加賞
その他ステキな賞がいっぱい。

他にもいっぱいあります。ゲーム大会、新作ソフト体験会。

	テクノ名古屋	テクノ大須	テクノ豊橋
8／13(土)		ベースボール／コナミ(MSX2)	
14(日)			
20(土)	きまぐれオレンジロード／マイクロキャビン		きまぐれオレンジロード／マイクロキャビン
21(日)	PSY-O-BLADE (サイオブレード) T&Eソフト	きまぐれオレンジロード／マイクロキャビン	
22(月)			ミュージックアート88／NCS(PC88)
23(火)	ミュージックアート88／NCS(PC88)		
25(木)	イシターの復活／ナムコ(MSX)		エグザイル／日本テレネット(PC98)
26(金)	エグザイル／日本テレネット(PC98)		イシターの復活／ナムコ(MSX)
27(土)	ラストハルマゲドン／ブレイン・ゲレイ(PC98)		ベースボール／コナミ(MSX2)
28(日)	王家の谷／コナミ(MSX)	ロードス島戦記／ハミングバード(PC98)	ラストハルマゲドン/ブレインゲレイ(PC98)

●各会場での開催時刻はいずれもAM11:00〜PM5:00まで。
★参加者には記念品を進呈。詳しくは各店までお問い合せ下さい。
★新作ソフト予約承ります。

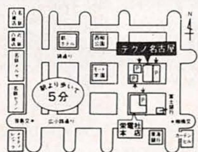
S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME
PSY-O-BLADE【サイオブレード】フェア
〈日時〉8月21日(日)・22日(月)の2日間　①1:00〜　②3:00〜
〈場所〉テクノ名古屋4F イベントフロア
全編アニメーションを導入した画期的アドベンチャーゲーム!!
主催/㈱T&Eソフト
■参加の方に素敵なプレゼントを進呈！

ハイテク情報満載！お近くのテクノへどうぞ。

テクノ名古屋

おかげさまで5周年。中部地区最大級の品揃えを誇る、テクノのリーダー。

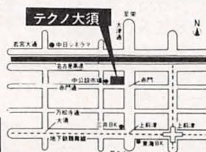
名古屋駅前 柳橋交差点西
■営業時間/AM10:00〜PM7:00
■定休日/毎週水曜日
☎(052) 581-1241



テクノ大須

パソコン・ワープロ等に加え、AV機器も網羅。

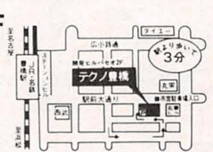
大須赤門通り 東口
■営業時間/AM10:00〜PM7:00
■定休日/毎週水曜日
☎(052) 252-0181



テクノ豊橋

三河地区のパソコン情報発信基地。

豊橋駅前 開発ビルパセオ2F
■営業時間/AM10:00〜PM7:00
■定 休 日/毎週水曜日
☎(0532) 52-1231



パーソナルコンピューター・ワードプロセッサー専門店
パソコンショップ マエハラ

TEL.0276-25-3410　〒373 群馬県太田市本町21－3

メールショッピング

★全国無料配達(ソフト、ハードとも)
★メンバーズカード発行(2回めから割引特典)
★ソフト○印：新作、発売日延期の可能性有、ご確認下さい。

SOFT

MSX

- 学園物語 ……II(3.5)6,500円
- うる星やつら ……II(3.5)6,500円、II®7,500円
- 信長(全国版) …II(3.5)8,400円、I®9,400円
- ハイドライド3 ……I/II®7,500円
- シャロム ……®5,700円
- サラマンダ ……®6,500円
- 太陽の神殿 ……II®7,500円
- 上海 ……II(3.5)/II®5,500円
- ジーザス ……II®7,500円
- 三国志 ……I®/II(3.5)12,200円、14,100円
- ウイザードリー ……II(3.5)9,400円
- サイキックウォー ……II(3.5)8,400円
- 王子ビンビン物語 ……II(3.5)7,500円
- 抜忍伝説 ……II(3.5)7,500円
- プレデター ……II®5,600円
- ファイアボール ……II®6,500円
- 軍人将棋 ……II(3.5)5,600円
- ワールドゴルフ2 ……II(3.5)7,500円
- ガンダーラ ……II(3.5)7,500円
- パロディウス ……®5,600円
- マンハッタンレクイエム ……II(3.5)7,500円
- 魔神宮 ……II(3.5)7,500円
- ドラゴンクエスト2 ……I®/II®6,500円
- ウルティマ ……II®6,500円
- ゾイド ……II®5,600円
- 殺人倶楽部 ……II®/(3.5)7,500円
- マース ……II®6,500円
- 激突ペナントレース ……II®5,600円
- 王子ビンビン物語 ……II(3.5)7,500円



- 燃えろ!!熱斗野球'88 ……II®8,100円
- 夜叉 ……II®7,500円、II(3.5)6,500円
- ジンギスカン ……I®/II(3.5)9,400円、(MT付)12,200円
- イース/II ……II(3.5)7,500円
- ファミリーボクシング ……II®5,600円
- ルパン三世 ……II®6,100円
- 第4のユニット2 ……II(3.5)7,300円
- ○アレスタ ……II®6,500円
- ○天使達の午後II/番外編 ……II(3.5)7,500円
- ○アークス ……II(3.5)8,400円
- ○マイトアンドマジック ……II®7,500円
- ドルイド ……II®6,500円
- エルスリード ……II®6,500円
- 制覇 ……II(3.5)6,500円
- 殺意の接吻 ……II(3.5)6,500円
- ○クリムゾン ……II(3.5)6,500円/II®6,900円

X1、X68000

- アルギースの翼 ……X1/ターボ⑤7,500円
- マイトアンドマジック ……X1/ターボ⑤9,400円
- ジンギスカン ……ターボ⑤9,400円
- ガイフレーム ……X1シリーズ⑤7,500円
- 自己中心派2 ……X1シリーズ⑤6,500円
- 源平討魔伝 ……X68 7,500円
- ラプラスの魔 ……X1シリーズ⑤7,500円
- パワフルまあじゃん ……ターボ⑤6,500円
- ソーサリアン ……ターボ⑤9,400円
- スーパー大戦略 ……ターボ⑤7,600円
- グランドマスター ……X68 9,400円
- ○ドラゴンスピリット ……X68 8,400円
- ドーム ……X1/X68 9,400円
- ファンタジーIII ……X1シリーズ9,400円
- ゼリアード ……X1ターボ7,200円
- まーじゃんぺんちゃー、ねぎ麻雀 …X1シリーズ⑤6,500円
- イース/II ……X1ターボ⑤7,500円
- ○ARCUS ……X1シリーズ⑤9,400円
- ○ハイドライドIII ……X1ターボ⑤7,500円
- めぞん一刻完結編 ……X1シリーズ⑤7,500円
- ○リターン・オブ・イシター ……X68 7,500円

FM7/77

- マイトアンドマジック ……シリーズ9,400円
- ガンダーラ ……AV7,500円
- ワールドゴルフII ……AV7,500円
- プロ野球FAN ……AV8,400円
- 女子大生交際図巻 ……AV7,500円
- サイキックウオー ……77/AV8,400円
- 天使達の午後2 ……77/AV7,500円
- ジンギスカン ……77/AV9,400円
- 殺意の接吻 ……77/AV5,600円
- DOME ……7/77AV9,400円
- ファンタジーIII ……77AV9,400円
- イース/II ……77AV7,500円
- ○麻雀悟空 ……77 6,500円

88/9801

- 抜忍伝説 ……88V2/98シリーズ9,400円
- ファンタジーIII ……88/98シリーズ9,400円
- アンジェラス ……88V2 7,800円
- アルギースの翼 ……88V2/98シリーズ(Uダメ)7,500円
- カリユガの光輝 ……98/5HD/3.5HD7,500円
- 天使達の午後II/○番外編 ……88V2/98 5HD7,500円
- ジンギスカン ……88/98シリーズ9,400円
- 維新の嵐 ……98シリーズ9,400円
- めぞん一刻・完結編 ……88/98シリーズ7,500円
- ワールドゴルフII ……88V2/98 7,500円
- ハイドライドIII ……88V2/○98 7,500円
- ソーサリアン ……88V2/98/88VA9,400円
- パワフルまあじゃん ……88/98 6,500円
- ARCUS ……88V2/○98 7,500円
- 麻雀悟空 ……88/98シリーズ6,500円
- イース/II ……88V2/98シリーズ7,500円
- ラスト・ハルマゲドン ……88V2 7,500円
- スペースハリアー ……88V2 7,500円
- ○エグザイル ……88V2 8,400円
- 死靈戦線 ……88V2 7,500円
- ○スターシップランデブー ……88V2/98 5HD 7,500円
- ○カオスエンジェルス ……88V2 7,500円
- 魔獣戦記ガーデアン ……88V2 7,500円
- ○GENGI ……88V2 7,500円
- ○太平洋の嵐DX ……98シリーズ14,100円
- ○琥珀色の遺言 ……98シリーズ9,400円
- ○ザ・スキーム ……88V2 7,500円
- スーパー大戦略マップコレクション ……88V2/X1ターボ 4,600円
- ウイングマンスペシャル ……88V2 7,500円
- 原宿アフタダーク ……98シリーズ9,400円

HARD

★全メーカー指定販売店
初期不良(7日以内)：交換
★低金利OAクレジット受付
ボーナス一括払い可

高級パソコンデスク



PW-876
22,000円→12,800円
幅620×高さ865×奥行600mm



SR-007
24,500→16,800円
幅620×高さ1,265×奥行700
サイドテーブルペーパートレーは別売

ナショナルMSXモデム FS-CM820



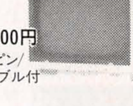
漢字ROM付
29,800円→26,000円

88・98対応モニター SHARP CU-14BD



64,800円→52,000円
400ラインアナログ
ケーブル付、チルト台別売

MSX対応モニター SANYO CMT-145F



64,800円→38,000円
200ラインカラー・21ピン/8ピン/8ピンRGBケーブル付

SONY HB-F1XD MSX2



3.5インチFDD×1内蔵
54,800円→46,800円

ナショナル MSX2 FS-A1F



3.5インチFDD×1内蔵 漢字ROM内蔵
54,800円→46,800円

SONY MSX2ディスクドライブ HBD-F1



3.5インチ2DD
36,800円→32,000円

ナショナルMSX2ディスクドライブ FS-FD1A



3.5インチ2DD、MSX-DOS付
39,800円→34,000円

ナショナル MSX2ワープロプリンタ FS-PW1



ワープロソフト、住所録付き
49,800円→42,800円

ナショナルMSXオーディオユニット FS-CA1

タタタ

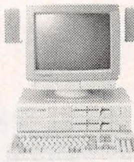
34,800円→30,000円
シンセサイザー音で自動演奏できるサンプリング機能付

SHARP X68000ACE



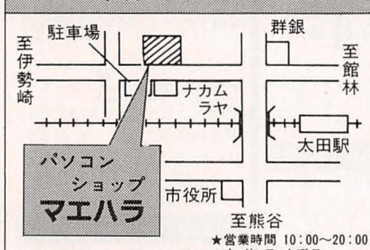
本体(BK/GY) 319,800円
CZ601D(BK/GY) 119,800円
システム価格439,600→マエハラ特価

NEC 88VA2



本体 298,000円
KD863S118,000円
システム価格416,000円→マエハラ特価
クレ例10,700円×35回
11,900円×1回

ご来店お待ちしています。



★営業時間 10:00～20:00
★定休日 木曜日

お申し込み方法

①現金書留
申込書にご記入の上、郵便局にて手続き下さい。
②銀行振込（ソフトはご遠慮下さい）お電話の上、口座（群馬銀行太田西支店㊢ 297676マエハラ)にお振込下さい。
③クレジット、お電話にてお申込下さい。

書留申込書

〒	□□□-□□ フリガナ		注文ソフト名	メディアと数量	金額
ご住所					
TEL	(　　　)　　　－		パソコンデスク	数量	金額
フリガナ ご氏名	様		ハード	数量	金額
機種名		年令　　才			

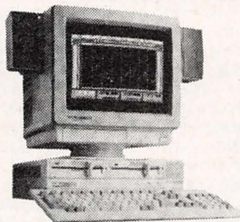
FESTIVAL AOYAMA

THE 9801 SERIES

思いたったら電話でいつでもSHOP
全スタッフがパソコンにくわしい専門アドバイザーです。
スーパークレジットにサービスプライス
商品を御購入いただいて始めてわかるサービスがいっぱいです。

PC-8801FA

●ステレオ12音源とリアルサウンド録音●デジタルサンプリング機能、バックアップサウンド搭載した高感度マシン



- CPUμPD70008AC搭載
- 320KFDD2基
- メインメモリ64K
- JIS第1・第2水準実装
- BASICキーボードソフト添付
- 65536色の鮮やかな色彩を駆使できる辞書ROMによる連文節変換機能
- 魅力のAVシステムを組む

限定20セット

PC-8801FA A コース

ドカーンと36%引き

―サウンド感性コース―

PC-8801FA〔本体〕………¥168,000
PC-KD863S［マルチシンク ステレオディスプレー］¥118,000
ゲームパーツキット……¥ 3,800

定価合計¥289,000➡現金大特価		
¥ 4,200×36回	㊡ 15,000	頭なし
¥ 6,800×36回	㊡なし	頭なし
¥ 9,800×24回	㊡なし	頭なし

PC-8801FA G コース

PC-8801FA〔本体〕………¥168,000
CMT147L［4050文字アナログ ディスプレー］…¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥165,000		
¥ 3,300×36回	㊡ 13,000	頭なし
¥ 6,500×30回	㊡なし	頭なし
¥10,200×18回	㊡なし	頭なし

PC-8801FA F コース

PC-8801FA〔本体〕………¥168,000
PC-TV453N［0.35 4050文字 ディスプレーテレビ］¥138,000
ゲームパーツキット……¥ 3,400

定価合計¥309,400➡現金大特価		
¥ 4,400×36回	㊡ ¥15,000	頭なし
¥ 8,200×30回	㊡なし	頭なし
¥13,000×18回	㊡なし	頭なし

アートボード対応TV画像タイプ

PC-8801FA H コース

PC-8801FA〔本体〕………¥168,000
CU-14AD［4050文字アナログ ディスプレー］…¥ 84,800
ゲームパーツキット……¥ 3,400

定価合計¥256,200➡ 現金特価		
¥3,500 ×36回	㊡ 13,000	頭なし
¥6,700 ×30回	㊡なし	頭なし
¥8,200 ×24回	㊡なし	頭なし

ビデオアートボード対応

PC-88VA2/3

16ビットのパワーが描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。



PC-88VA2 A コース

PC-88VA2〔本体〕………¥298,000
PC-KD863S［マルチシンク ステレオディスプレー］¥118,000
ゲームパーツキット〔ディスク〕¥ 4,800

定価合計¥420,800➡現金特価		
¥ 9,800×36回	㊡なし	頭なし
¥14,200×24回	㊡なし	頭なし

PC-88VA3 A コース

PC-88VA3〔本体〕………¥398,000
PC-KD863S［マルチシンク ステレオディスプレー］¥118,000
ゲームパーツキット〔ディスク〕¥ 4,800

定価合計¥520,800➡現金特価		
¥ 7,900×42回	㊡なし	頭10万
¥12,400×36回	㊡なし	頭なし

PC-8801MA

- 1MバイトFDD2基
- メインメモリ64K
- JIS第1・2水準実装
- BASICキーボード
- ソフト添付



●魅力のサウンド機能に連文節変換など、高度な日本語機能3プラス

即納30セット

PC-8801MA B コース

―マルチビデオコース―

PC-8801MA〔本体〕………¥198,000
PC-KD863S［マルチシンク ステレオディスプレー］¥118,000
ゲームパーツキット……¥ 4,400

定価合計¥320,400➡現金大特価		
¥ 4,500×36回	㊡18,000	頭なし
¥ 7,600×36回	㊡なし	頭なし
¥ 10,900×24回	㊡なし	頭なし

PC-8801MA E コース

PC-8801MA〔本体〕………¥198,000
PC-TV453N［0.35 4050文字 ディスプレーテレビ］¥138,000
ゲームパーツキット……¥ 4,400

定価合計¥340,400➡ 現金特価		
¥ 4,600×36回	㊡ 18,000	頭なし
¥ 5,900×48回	㊡なし	頭なし
¥11,100×24回	㊡なし	頭なし

アートボード対応TV画像タイプ

PC-8801MA F' コース

PC8801MA〔本体〕……… ¥198,000
CU14BD［4050文字 アナログディスプレー］‥¥ 89,800
ゲームパーツキット……¥ 4,400

定価合計¥292,200➡¥184,900		
¥5,400 ×24回	㊡20,000	頭なし
¥6,000 ×36回	㊡なし	頭なし
¥8,700 ×24回	㊡なし	頭なし

即納20セット

PC-8801MA G コース

―ステレオサウンドコース―

PC-8801MA〔本体〕………¥198,000
CU-14AD［4050文字アナログ ディスプレー］…¥ 89,800
ゲームパーツキット……¥ 4,400

定価合計¥292,200➡ 現金特価		
¥5,100 ×48回	㊡なし	頭なし
¥6,500 ×36回	㊡なし	頭なし
¥9,500 ×24回	㊡なし	頭なし

EPSON

PC-286V C コース

PC-286V-STD〔本体〕……¥298,000
PC-286CDII［4050文字 カラーディスプレー］·¥ 94,800
ブランクディスケット［5"2HD· 10枚］·¥ 24,000

定価合計 ¥416,800➡現金特価		
¥ 8,700×24回	㊡なし	頭8万
¥10,400×24回	㊡12,000	頭なし
¥14,200×12回	㊡30,000	頭5万

PC-286V E コース

PC-286V-H20［本体· HDD内蔵］·¥443,000
CU-14AD［0.31 4050文字 カラーディスプレー］…¥ 84,800
VP-1000PC［24ドット日本語 プリンター］…¥154,000
VP-1000CFS［カットシート フィーダ］…¥ 30,000
ブランクディスケット［5"2HD· 10枚］·¥ 24,000

定価合計¥735,800➡ 現金特価		
¥ 7,500×48回	㊡ 28000	頭なし
¥ 9,000×36回	㊡ 40000	頭なし
¥ 9,400×36回	㊡なし	頭20万

PC-286V F コース

PC-286V-H20［本体 HDD内蔵］··¥443,000
CU-14AD［0.31 4050文字 カラーディスプレー］…¥84,800
TF14AD〔チルドスタンド〕……¥ 5,800

定価合計¥533,600➡¥359,000		
¥ 7,800×36回	㊡12,000	頭5万
¥ 9,800×36回	㊡なし	頭5万
¥12,300×24回	㊡25,000	頭なし

PC-9801VX21

PC-9801VX21 C コース

PC-9801VX21〔本体〕……¥433,000
PC-KD854［4050文字 カラーディスプレー］··¥ 89,800
日本語MS-DOSVer.3.1¥18,000

定価合計¥540,800➡¥354,000		
¥ 8,700×48回	㊡なし	頭なし
¥11,200×36回	㊡なし	頭なし
¥ 8,100×36回	㊡なし	頭10万

PC-9801VX21 A コース

PC-9801VX21〔本体〕…… ¥433,000
PC-KD854［4050文字 ディスプレー］…¥ 89,800
VP-1000PC［24ドット 漢字プリンター］¥154,000
新・一太郎〔Ver.3.0〕……¥ 58,000
ブランクディスケット［5"2HD· 10枚］¥ 24,000

定価合計 ¥742,800➡ 現金特価		
¥ 9,400×36回	㊡なし	頭20万
¥ 9,900×36回	㊡35,000	頭なし
¥12,200×48回	㊡なし	頭なし

PC-9801VX21 H コース

PC-9801VX21〔本体〕……¥433,000
CU-14AD［0.31 4050文字 カラーディスプレー］…¥ 84,800
TF14AD〔チルドスタンド〕………¥ 5,800
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計 ¥528,000➡ 現金特価		
¥ 6,700×24回	㊡なし	頭20万
¥ 8,500×48回	㊡なし	頭なし
¥11,000×36回	㊡なし	頭なし

PC-9801VX21 F コース

PC-9801VX21〔本体〕……¥433,000
CU-14AD［0.31 4050文字 カラーディスプレー］…¥ 84,800
VP-1000PC［24ドット日本語 プリンター］…¥154,000
VP-1000CFS［カットシート フィーダー］…¥ 30,000
PC-9872〔マウス〕…………¥ 10,000

定価合計¥711,800➡¥485,000		
¥ 7,200×48回	㊡なし	頭20万
¥ 8,000×48回	㊡ 25,000	頭なし
¥12,000×36回	㊡ 22,000	頭なし

¥9,000×6年リース

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

北海道文化放送「ニュース最終版」 フジテレビ系 CM放送中

AOYAMA
WORLD IN

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お客様相談室

03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期（納期）や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話ください。（10:30-19:00）

周辺機器INFORMATION

SHARP CU14AD〔0.31"カラーディスプレイ〕…………¥ 84,800 ► 現金特価
SHARP CU14A4〔4050文字カラーディスプレイ〕……¥ 89,800 ► ¥ 49,800
SHARP CU14BD〔4050文字カラーディスプレイ〕……¥ 69,800 ► 現金特価
NEC N5913L〔0.31"カラーディスプレイ〕…………¥138,000 ► 現金特価
NEC PC-PR101TL2〔10'熱転写プリンター〕……¥ 83,800 ► 現金特価
NEC PC-PR201V2〔15'24ドットプリンター〕……¥298,000 ► 現金特価
EPSON AP-80EX〔10'熱転写プリンター〕…………¥ 89,800 ► ¥ 46,000
EPSON AP-500〔PCセット〕〔10 熱転写プリンター〕·¥ 74,800 ► ¥ 49,800
EPSON VP-800〔PCセット〕〔10'24ドットプリンター〕·¥124,000 ► 現金特価
EPSON VP-1000〔PCセット〕(15'24ドットプリンター〕¥154,000 ► ¥117,500
NEC PC-8801-23〔サウンドボードII〕…………¥ 39,800 ► ¥ 33,800
NEC PC-8801-24〔サウンドボードII〕…………¥ 39,800 ► ¥ 33,800
NEC PC-8872〔8801用マウス〕……¥ 9,800 ► 現金特価
NEC PC-9801-26K〔サウンドボード〕¥ 25,000 ► ¥ 20,500
NEC PC-9872L〔マウス〕…………¥ 10,000 ► ¥ 8,000
TNマウス〔倍マウス〕…………¥ 9,800 ► ¥ 5,200
AIWA PV-A1200mkII〔モデム〕……¥ 26,800 ► 現金特価
オムロン MR-1200E〔モデム〕…………¥ 24,800 ► ¥ 19,800
I/Oデータ PIO-9234G-2ME …………¥ 55,000 ► 現金特価
I/Oデータ PIO-9X34P-2ME …………¥ 60,000 ► 現金特価
I/Oデータ PIO-9234G-1ME …………¥ 30,000 ► ¥ 22,000
I/Oデータ PIO-9234G-1.5ME …………¥ 40,000 ► ¥ 30,000
I/Oデータ PIO-9234G-3ME …………¥ 67,000 ► ¥ 49,000
I/Oデータ PIO-9X34P-4ME …………¥105,000 ► ¥ 79,000

PC-8801シリーズ アプリケーションインフォメーション

ソフト名	メディア	定価	現金特価	備考
日本語MYCARD Ver2.0	5'2D	¥58,000	現金特価	
ユーカラart	5'2D/5'2HD	¥30,000	現金特価	
SUPER春望クリエイティブII	5'2D	¥34,800	現金特価	
SUPER春望クリエイティブII	5'2HD	¥37,800	現金特価	
Z's staff kid88	5'2D/5'2HD	¥25,000	現金特価	
INK POT M	5'2HD	¥20,000	現金特価	
P1	5'2D/5'2HD	¥40,000	現金特価	
ユーカラVA	5'2D/5'2HD	¥36,000	現金特価	
ユーカラmini	5'2D/5'2HD	¥ 9,000	現金特価	
漢字・青色申告の友	5'2D/5'2HD	¥29,000	現金特価	PC-8801, 8801II不可
	カナ版	¥25,000	現金特価	

買い替え大作戦 ☆買い替えがこんなにもおとく…この機会のがすなョ！ 9月18日まで有効

下取機種	購入機種	差額
X-1G10	X1 G30(本体)	¥ 57,000
X-1ターボIIセット	X1 turbo Z セット	¥120,000
X-1G30(本体)	X1 turbo Z セット	¥159,000
PC-8801/II30	PC-8801 FA	¥113,000
PC-8801SR30	PC-8801 FA	¥ 81,000
PC-8801MR	PC-8801 FA	¥ 76,000
X-1F10(本体)	X1 twin(本体)	¥ 58,000
CZ-822C＋CZ-820D	X68000 セット	下取り大特価
CZ-870C＋CZ-870D	X68000 セット	下取り大特価
PC-8801MH	X68000 セット	下取り大特価
X-1G30(本体)	X1 turbo III (本体)	下取り大特価

下取機種	購入機種	差額
PC-9801U2	PC-9801 UV21	¥198,000
PC-9801F2	PC-9801 VM21	下取り大特価
PC-9801VF2	PC-9801 VM21	下取り大特価
PC-9801F2	PC-9801 VX21	下取り大特価
PC-9801VF2	PC-9801 VX21	下取り大特価
PC-9801VM21	PC-9801 VX21	下取り大特価
PC-9801F2	PC-286V STD	¥142,000
PC-9801VF2	PC-286V STD	¥120,000
PC-9801F2	PC-286V H20	¥242,000
PC-9801VF2	PC-286V H20	¥220,000
PC-9801VM2	PC-286V H20	¥155,000

今、一番売れているお店を選ぶこと！

それが、パソコン選びのヒケツです。札幌SHOP 池袋SHOP 同時記念フェスティバル開催…………………………そんな AOYAMA です。



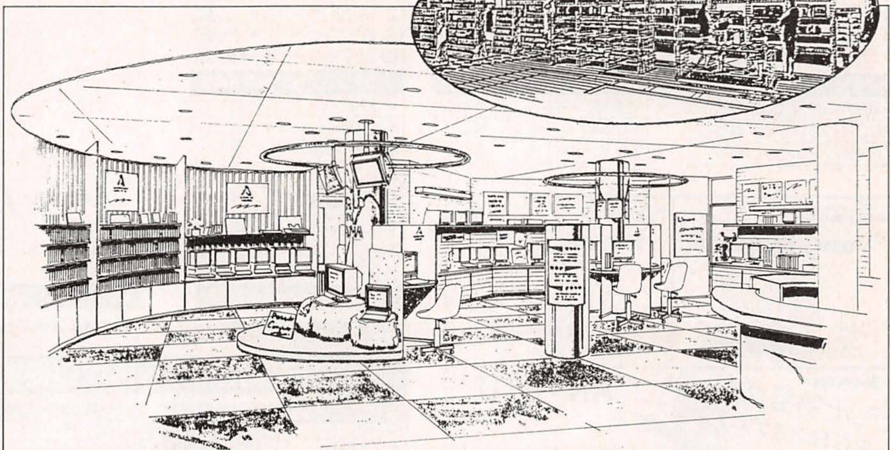








札幌SHOP



ショウルームインフォメーション

8月のお休み……………………4(木)・11(木)・12(金)・18(木)・25(木)
9月のお休み……………………1(木)・8(木)・22(木)・29(木)

ショールーム営業時間

池袋Shop……11:00～18:30 豊島区東池袋1-28-6東急ハンズ池袋店隣 03-987-7771
札幌Shop……11:00～19:30 札幌市中央区南2条西3丁目リンクビル3F 011-251-1777

電話受注センターは年中無休ですのでお気軽に御利用下さい。

友達を誘ってぜひ遊びに来てね!!





アオヤマではハードとお客様のお好きなソフトを合せて御購入出来るシステムを取っておりますので合せて御相談下さい。

FESTIVAL AOYAMA

THE X-1 SERIES

思いたったら電話でいつでもSHOP
全スタッフがパソコンにくわしい専門アドバイザーです。
スーパークレジットにサービスプライス
商品を御購入いただいて始めてわかるサービスがいっぱいです。

16ビット最速の68000だから……ちょっと触れてみたい X68000

特典いっぱいのX68000をワールドインアオヤマで!

今、X68000をお買上げのお客様に………●オリジナルメンバーズカード電卓プレゼント ●X68000EXE(エグゼ)クラブに入会 ●CLUB246ゴールド会員として登録 ●最新ソフト「アルカノイド」プレゼント ●「ファイブXフロッピーホルダー」プレゼント

1. 大容量メモリ制御に適した68000を搭載
2. 2Mバイトの大容量メモリ
3. 独自のフレンドリーOS搭載
4. JIS第1、第2水準漢字ROMの搭載
5. 65、536色同時表示の自然色グラフィックス
6. ステレオ対応FM音源& AD PCM

グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかな予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お得です。買い換えをグーンとお得にした下取システムは、ユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

お持ち機種➡購入機種	差額
CZ-870C ➡CZ-600C	¥195,000
CZ-600C ➡CZ-611C	¥154,000
CZ-880C ➡CZ-611C	¥240,000

即納 X68000 A' コース

CZ-601C(本体+keyボード)‥¥319,800
CZ-601D(15 カラーディスプレーテレビ)…¥129,800
CZ-6ST1(チルドスタンド)‥‥¥ 5,800

定価合計¥445,400➡現金特価	
¥ 6,500×36回	㋭2.9万 頭なし
¥11,300×36回	㋭なし 頭なし
¥16,400×24回	㋭なし 頭なし

X68000 B コース

CZ-600C(本体+keyボード)‥‥¥369,000
CZ-601D(15 カラーディスプレーテレビ)‥‥¥129,800
CZ-6ST1(チルドスタンド)‥‥‥‥¥ 5,800
サウンドPRO68K(音声作成ソフト)‥‥¥ 15,800
ミュージックPRO68K(楽譜入力ソフト)¥ 18,800

定価合計¥539,200➡~~¥370,000~~	
¥ 5,700×48回	㋭2万 頭なし
¥11,600×36回	㋭なし 頭なし
¥16,800×24回	㋭なし 頭なし

20MBハードディスク付!! X68000 C' コース

CZ-601C(本体+keyボード)‥¥319,800
CZ-601D(15 カラーディスプレーテレビ)‥¥119,800
CZ-6ST1E(チルドスタンド)‥¥ 5,800
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)¥ 69,800
HD-202〔20MBHDD外付タイプ〕‥¥98,000

定価合計¥613,200➡現金特価	
¥ 9,200×36回	㋭3.5万 頭なし
¥12,000×24回	㋭5.8万 頭なし
¥12,500×24回	㋭なし 頭20万

X68000には、ブラックとオフィスグレーのカラーがあります。

X68000 E コース

CZ-611C(20MHDD付本体)‥¥399,800
CZ-601D(15'カラー0.39 ディスプレーテレビ)‥¥119,800
CZ-6ST1(チルドスタンド)‥‥¥ 5,800
定価合計¥533,200➡現金大特価
安すぎて表示できません。

X68000 F コース

CZ-611C(20MHDD付本体)‥¥399,800
CZ-611D(15'カラー0.31 ディスプレーテレビ)‥¥145,000
CZ-6ST1(チルドスタンド)‥‥¥ 5,800
定価合計¥558,400➡現金大特価
安すぎて表示できません。

X68000 G' コース

CZ-611CB(20MHDD付本体)‥¥399,800
CZ-603D(15'カラー0.39 ディスプレーテレビ)¥ 99,800
CZ-6ST1(チルドスタンド)‥‥‥¥ 5,800
定価合計¥505.400 現金大特価
安すぎて表示できません。

X68000 用ハードディスク Logitec LHD-32N

20MB ハードディスク 85mS
定価¥158,000➡¥98,000

X68000 用ハードディスク WINTECH HARD DISK UNIT HD202

3.5インチ20MBハードディスク
1/F ケーブル付 85mS
定価¥98,000➡¥69,700

SHARP AN-8TU

テレビ番組が楽しめる!! RGBシステムチューナー

対象ディスプレー
アナログRGB入力対応〔15P〕/200ライン対応のもの
KD863S、862、CU-14AD、BD、ED、603D

KD854・852には使用出来ません。

定価合計¥35,800➡安すぎて表示不能	
¥3,000×12回	㋭なし 頭なし
¥5,600× 6回	㋭なし 頭なし

X68000ソフト&周辺機器

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

タイトル	定価	販売価格	一言コメント	型番	商品名	定価	販売価格
Kamikaze	¥68,000	現金特価	統合型スプレッドシート	CZ-6VT1	カラーイメージユニット	¥ 69,800	現金特価
サウンドPRO 68K	¥15,800	現金特価	音色データ作成ツール	CZ-6BE1	1MB増設RAMボード	¥ 35,000	現金特価
スペースハリア	¥ 6,800	6,330	美しい高速3Dグラフィックス	CZ-6BE2	2MB増設RAMボード	¥ 79,800	現金特価
C compiler PRO68K	¥39,800	現金特価	プログラムを効率良くサポートします。	CZ-6BE4	4MB増設RAMボード	¥138,000	現金特価
ミュージックPRO 68K	¥18,800	現金特価	FM音源機能をフルに稼働	CZ-6EB1	拡張I/Oボックス	¥ 88,000	現金特価
BUSINESS PRO68K	¥68,000	現金特価	データベース、グラフ作成を一体化したビジネスツール。	CZ-6BG1	GP-1Bボード	¥ 59,800	現金特価
ビジレスAD 68K	¥98,000	現金特価	BBSターミナル。	CZ-6BU1	ユニバーサルI/Oボード	¥ 39,800	現金特価

限定品 CZ8PC2

第2水準漢字ロムがついてさらにコストもお得
24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1(X1シリーズケーブル付)‥¥69,800

定価合計¥69,800➡ ¥54.800	
¥3,300×18回	㋭なし 頭なし
¥4,900×12回	㋭なし 頭なし

新製品 CZ-8PK8

ニーズに応える136桁
プッシュ式のトラクターユニット付
24ドット漢字プリンター
CZ-8PK8‥¥152,000

定価合計¥152,000➡現金特価	
¥4,000 ×36回	㋭なし 頭なし
¥5,800 ×24回	㋭なし 頭なし

新製品 CZ-8PK9

ハガキ印字可能
第2水準漢字装備
24ドット10インチ漢字プリンター
CZ-8PK9‥¥89,800

定価合計¥89,800➡現金特価	
¥3,400×24回	㋭なし 頭なし
¥6.500×12回	㋭なし 頭なし

新製品 X-1シリーズ周辺機器

X-1 Twin対応
全てのX-1シリーズに対応

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥32,800
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥ 23,800	現金特価
CZ-8TM1	モデムユニット	¥ 29,800	現金特価
CZ-8BM2	RS-232Cマウスボード	¥ 19,800	現金特価
CZ-8RL1	データレコーダ	¥ 24,800	¥19,800
CU-14GB	14型カラーディスプレー	¥ 49,800	¥29,800
X-1用	ジョイカード 延長コード付	¥ 3,200	¥ 2,900
CZ-8BR1	立体映像セット	¥ 29,800	現金特価
X-1用	X-1turboマウス	¥ 13,800	¥ 6,000
CZ-8PK2	18ドット漢字プリンター	¥134,800	¥24,800
CZ-502F	320Kバイトデュアルフロッピー	¥ 99,800	現金特価
CZ-8BV1	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥25,800
CZ-8VC	RFコンバーター	¥ 15,800	¥13,800
CU14F/G用	スモークドフィルター	¥ 9,800	¥ 5,980
CZ-53F	X-1 Twin用5 増設ドライブ	¥19.800	現金特価
CZ-141SF	NEW-Z-BASIC64KRAM付 即納	¥18.800	現金特価
CZ-8PK9	24ドット漢字プリンター	¥89.800	現金特価

以前当社にてCU14Gシリーズを御購入いただいたお客様に限りスモークドフィルター[定価¥9,800]を¥2,980にてお届けいたします。会員の方は会員ダイヤルにてCall!!

TVでおなじみの パソコンサンデーがやってくる

テレビ東京放映中 日曜日AM9:30〜10:30

札幌SHOP 池袋SHOP 同時記念フェスティバル開催!

8月6日土曜日
PM3:00〜PM5:30
会場 サンシャイン60ワールドインポートマート
〔三越サンシャイン店8F〕

8月6日までワールドインアオヤマ池袋SHOPにて入場整理券をお渡ししております。
当日直接ご来場頂いても結構です。
お近くにお越しの際はぜひ遊びにきて下さい。
当日は即売会など催しものがいっぱい



東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

X1 turbo Z/Z II



ZII仕様コース
(パーツの接続によりZIIと全く同じ)

リアルな映像と音が
創造力をかきたてる。
"アートスタジオ・
Turbo Z"ZII登場。

メインメモリ128Kバイト実装
NEW Z-BASIC搭載!!

X1 turbo Z Ⓐ コース

CZ-880CB(本体)……¥218,000
CZ-880DB(15 カラーディスプレー)¥109,800
CZ-6ST1B(チルドスタンド)…¥ 5,800

定価合計¥333,600➡~~¥190,000~~	
¥ 6,100×36回	㋭なし 頭なし
¥ 4,800×48回	㋭なし 頭なし
¥ 8,900×24回	㋭なし 頭なし
¥16,800×12回	㋭なし 頭なし

X1 turbo Z Ⓑ コース

CZ-880CB(本体)……¥218,000
CZ-880DB(15 カラーディスプレー)¥109,800
CZ-6ST1B(チルドスタンド)‥¥ 5,800
CZ-141SF(Z-BASIC・64KRAM)¥ 18,800

定価合計¥352,400➡~~¥206,000~~	
¥ 6,700×36回	㋭なし 頭なし
¥ 5,200×48回	㋭なし 頭なし
¥ 9,600×24回	㋭なし 頭なし
¥18,200×12回	㋭なし 頭なし

X1 turbo Z II Ⓐ コース

CZ-881CB(本体)……¥179,800
CZ-880DB(15 カラーディスプレー)¥109,800
CZ-6ST1B(チルドスタンド)‥¥ 5,800
バックアップキット……¥ 4,800

定価合計¥300,200➡現金特価	
¥ 4,500×36回	㋭ 15,000 頭なし
¥ 5,500×48回	㋭なし 頭なし
¥ 7,000×36回	㋭なし 頭なし
¥10,100×24回	㋭なし 頭なし

X1 turbo Z II Ⓑ コース

CZ-881CB(本体)……¥179,800
CZ-880DB(15 カラーディスプレー)¥109,800
CZ-6ST1B(チルドスタンド)‥¥ 5,800
CZ-8PK7(24 ドットプリンター)‥¥122,000

定価合計¥417,400➡現金特価	
¥ 5,300×36回	㋭なし 頭 150000
¥ 7,900×48回	㋭なし 頭なし
¥ 9,100×30回	㋭18000 頭なし
¥14,800×24回	㋭なし 頭なし

新製品 X1 twin



X1 twin Ⓐ コース

CZ-830CB(本体)……¥99,800
CZ-820DB(2000文字 HEディスプレー)…¥79,800
バックアップキット……¥ 3,400

定価合計¥183,000➡現金特価	
¥ 3,100×42回	㋭なし 頭なし
¥ 3,500×36回	㋭なし 頭なし
¥ 5,000×24回	㋭なし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1 twin Ⓑ コース

CZ-830CB(本体)……¥99,800
AN58C(RFコンバーター)……¥ 2,980

定価合計¥102,780➡現金特価	
¥ 3,300×24回	㋭なし 頭なし
¥ 4,300×18回	㋭なし 頭なし
¥ 6,200×12回	㋭なし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1 twin Ⓒ コース

CZ-830CB(本体)……¥99,800
CZ-820DB(2000文字 HEディスプレー)…¥79,800
CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)…¥23,800

定価合計¥203,400➡ 現金特価	
¥3,000×12回	㋭なし 頭 2万
¥4,100×36回	㋭なし 頭なし
¥5,900×24回	㋭なし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1 twin Ⓓ コース

CZ-830CB(本体)……¥99,800
CZ-830DB(2000文字 HEディスプレー)…¥98,000
バックアップキット……¥ 3,400

定価合計¥201,200➡現金特価	
¥3,600×12回	㋭なし 頭25,000
¥4,200×36回	㋭なし 頭20,000
¥7,000×24回	㋭なし 頭なし

TVも映るメディアコース

SHARP
CZ-8BS1
〔ステレオ音源ボード〕
定価¥23,800➡現金特価

パソコンテレビ X1G
街のオアシス都会派の
ベストセラーX1Gシリーズ!!

X1G Model10 Ⓐ コース

CZ-820CE(本体)……¥69,800
CZ-503F(5'シングルディスク)……¥49,800

定価合計¥119,600➡¥49,900	
¥ 3,200×18回	㋭なし 頭なし
¥ 4,600×12回	㋭なし 頭なし
¥ 8,800× 6回	㋭なし 頭なし

X1G Model10 Ⓑ コース

CZ-820CE(本体)……¥ 69,800
AN-58C(RFコンバーター)…¥ 2,980

定価合計¥72,780➡¥19,300

X1G Model10 Ⓒ コース

CZ-820C(本体)……¥69,800
CZ-820D(ディスプレーテレビ)……¥79,800

定価合計¥149,600➡¥56,600

クレジット支払側はお電話で

X1G Model10 Ⓔ コース

CZ-820CE(本体)……¥ 69,800
CZ-8BS1(FM音源ボード)…¥ 23,800
AN-58C(RFコンバーター)…¥ 2,980

定価合計¥173,400➡¥39,000	
¥ 3,700×12回	㋭なし 頭なし
¥ 7,000× 6回	㋭なし 頭なし
¥13,800× 3回	㋭なし 頭なし

家庭用TVに直接可

ファッションを選ぶ感覚でお決め下さい。2つのオリジナル・ブランドと無限のバリエーションを用意しています。by World in Aoyama

1. 初のマルチビジュアル端子搭載 (ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続)
2. ジョイカード標準装備 (遊び心を加速する)
3. タテ・ヨコ両用タイプ (横幅33cm、組み合わせ自在)
4. 先進機能にもうれしい対応 (多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など)

X1G Model30 Ⓐ' コース

CZ-822CB(本体)……¥118,000
CZ-820DB(ディスプレーテレビ)・¥ 79,800
CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)…¥ 23,800

定価合計¥222,600➡¥119,500	
¥ 3,900×36回	㋭なし 頭なし
¥ 5,700×24回	㋭なし 頭なし
¥10,700×12回	㋭なし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1G Model30 Ⓑ コース

CZ-822CB(本体)……¥118,000
AN-58C(RFコンバーター)…¥ 2,980

定価合計¥120,980➡¥62,300	
¥ 3,000×24回	㋭なし 頭なし
¥ 5,700×12回	㋭なし 頭なし
¥11,000× 6回	㋭なし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1G Model30 Ⓒ コース

CZ-822C(本体)……¥118,000
CU-14G(2000文字ディスプレー)・¥ 49,800

定価合計¥184,800➡ ¥89,600	
¥3,000×36回	㋭なし 頭なし
¥4,300×24回	㋭なし 頭なし
¥8,200×12回	㋭なし 頭なし

X1G Model30 Ⓓ コース

CZ-820D(ディスプレー)…¥ 79,800
CZ-822C(本体)……¥118,000
バックアップキット(ディスク)¥ 3,400

定価合計¥201,200➡¥99,600	
¥3,300×36回	㋭なし 頭なし
¥4,700×24回	㋭なし 頭なし
¥6,100×18回	㋭なし 頭なし

TVも映るメディアコース

札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お問い合せは 03-987-7771

X-1シリーズ システムソフト

商品名		機種名	価格	現金特価
コスモステーション		CZ-136SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
モデムターミナル		CZ-133SF(2D・5"FD版)	¥25,800	~~¥ 8,100~~
turboターミナル		CZ-131SF(2D・5"FD版)	¥ 8,800	¥ 8,100
ランゲージマスター(CP/M®)		CZ-128SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
turbo CP/M(漢字版)		CZ-130SF(2D・5"FD版)	¥14,800	¥13,600
ミュートピア		CZ-139SF(2D・5"FD版)	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	C	CZ-116LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO(漢字版)	CZ-117SF(2D・5"FD版)	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

ワールドインアオヤマの お得で安心なサービス

北海道文化放送「ニュース最終版」 フジテレビ系 CM放送中

1 「初めて」はパソコンの基本です。
初めての方でも、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

2 激安金利に簡単クレジット
商品が決まったら、お支払い計画は係員にお任せ下さい。月々の金額からボーナス設定までお客様にぴったりのオリジナルコースをお作りします。ロータスクレジットはワールドインアオヤマとクレジット会社とのオリジナルプランニングにより、大幅な手数料ダウンが実現したものです。

3 アフターサービスも万全
もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

4 見て、触れて、納得して下さい
ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。お客様ご自身でじっくりとお選び下さい。

5 グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を高額下取。僅かなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。

6 うれしい代引システム
商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

7 VIPカード「CLUB246」
商品お買上の皆様に「CLUB246」カードを発行致します。次回からお電話あるいは店頭でお名前だけお伝え下さい。全てのデータが登録されておりますので、買換やシステムアップ時に会員価格でご提供等、特典一杯の強いカードです。

8 もしも初期不良があったら
お買上当初より異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅迄ひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

株式会社 ワールド イン アオヤマ

FESTIVAL AOYAMA

特選中古パソコン

思いたったら電話でいつでもSHOP
全スタッフがパソコンにくわしい専門アドバイザーです。
スーパークレジットにサービスプライス
商品を御購入いただいて始めてわかるサービスがいっぱいです。

今月の限定お買得品

SHARP 新品
〔2,000文字ディスプレー〕
CU-14G
NEC、SHARP、富士通、接続可能
CU-14G〔B・E〕〔8ピンRGBディスプレー〕
定価¥49,800➡**¥29,800**

SHARP 新品同様品
CZ-820D
CZ-811D〔2000文字ディスプレーテレビ〕
〔NEC、富士通、SHARPの本体に接続可〕
定価¥79,800➡**¥39,800**

SHARP X1 turbo Z
このセットにCZ141SFを付けるとturboZIIになります
CZ880CB(本体) ¥218,000➡¥120,000
CZ880DB(ディスプレー) ¥109,800➡¥ 79,000
〔モデムターミナル〕 ¥25,800➡**¥6,800**
セット合計¥372,800➡**¥188,000**

FM77AV40EX
FM-77AV40EX …… ¥168,000
FM-TV154 …… ¥138,000
セット合計 ¥306,000➡**¥188,000**

同時発売 **FM77AV20EX**
FM-77AV20EX …… ¥129,800
FM-TV152 …… ¥ 88,000
セット合計 ¥217,800➡**¥133,000**

WINTECH R4HS
40MBハードディスク
20M＋20M設定可能
I/F:ケーブル付 28mS ワードバス採用
定価¥178,000➡**¥145,000**

SHARP CZ-822C 限定品
CZ-822C …… ¥118,000
定価合計¥118,000➡**¥59,800**

Panasonic A1 MSX2 新品
アシュギーネソフト付
FS-A1 …… ¥29,800
定価合計¥29,800➡**¥19,800**

リンクスネットワークプレゼント
Panasonic A1 MSX2
連射式ジョイパッド付、独立10キーを搭載
FS-A1mk2 ¥29,800
発売記念価格 …… **¥26,800**

NEC PC-9801VA2
定価¥298,000➡**¥200,000**

NEC PC-PR406H
日本語カラー熱転写プリンター
定価¥94,800➡**¥64,900**

NEC NM-9950II
15インチ24ドット日本語シリアルプリンター
定価¥245,000➡**¥129,800**

SHARP X1プリンター 限定品
CZ-8PD3 9ドットプリンター
定価合計¥54,800➡**¥19,800**
8PD3プリンターは8PK2と異なる為に漢字出力は出来ません。

SANYO WAVY 23
新品限定品
PHC-23(MSX 128K)
定価合計¥32,800➡**¥24,800**

SHARP CZ-800C〔本体〕 CZ-801C
定価合計¥119,800➡**¥10,000**
上記本体お買い上げいただいた方は… 合せて御注文を…

SHARP PC-1360 限定品
PC-1360〔ポケコン・本体〕 ¥29,800
プログラム編集機能
定価合計¥29,800➡**¥19,800**

NEC

6001シリーズ本体

PC-6001MKII〔家庭用TVに直接可能〕 …… ¥ 84,800 ► ¥ 12,000
PC-6001MKII SR〔RFモジューレーター付〕 …… ¥ 89,000 ► ¥ 20,000
PC-6601〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕 …… ¥143,000 ► ¥ 25,000
PC-6601SR〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕 …… ¥155,000 ► ¥ 38,000

8001シリーズ本体

PC-8001MKII …… ¥123,000 ► ¥ 12,000
PC-8001MKII SR …… ¥108,000 ► ¥ 14,000

データレコーダ

PC-DR312 …… ¥ 12,800 ► ¥ 6,800
PC-DR321〔新品〕 …… ¥198,000 ► ¥ 12,800
PC-DR311 …… ¥ 12,800 ► ¥ 6,000
PC-6081 …… ¥ 12,800 ► ¥ 6,000
PC-6082 …… ¥ 19,800 ► ¥ 7,000

ディスプレー NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー(デジタル)
PC-KD201 …… ¥ 59,800 ► ¥ 18,000
PC-KD251K …… ¥ 59,800 ► ¥ 25,000
PC-KD351 …… ¥998,000 ► ¥ 25,000
CU-14GE …… ¥ 49,800 ► ¥ 26,800
TH14G1〔アナログ2000文字ディスプレーテレビ〕 …… ¥ 66,000 ► ¥ 47,800
CU-14GB〔新品同様〕 …… ¥ 49,800 ► ¥ 29,800
CU-14GE〔新品同様〕 …… ¥ 49,800 ► ¥ 29,800
CU-14G及びCU14FA1はNEC・SHARP・富士通他の本体に接続できます

●2000文字ディスプレーテレビ
PC-TV151 …… ¥ 94,800 ► ¥ 42,000
CZ-811D …… ¥ 89,800 ► ¥ 37,800
CZ-820DB〔2000文字ディスプレーTVテレビ〕 …… ¥ 89,800 ► ¥ 37,800
CZ-820D〔新品同様〕 …… ¥ 89,800 ► ¥ 39,800

●4050文字デジタルディスプレー
PC-KD551 …… ¥118,000 ► ¥ 42,000
PC-KD551K …… ¥ 99,800 ► ¥ 48,000
PC-8853N〔0.31ピッチRGB〕 …… ¥168,000 ► ¥ 48,000

●4050文字アナログディスプレー
PC-KD852 …… ¥ 99,800 ► ¥ 50,000
PC-KD854 …… ¥ 89,800 ► ¥ 50,000
PC-KD854〔新品〕 …… ¥ 89,800 ► ¥ 57,800
PC-KD862〔アナログRGB〕 …… ¥ 99,800 ► ¥ 64,000
PC-KD862〔アナログRGB〕〔新品同様〕 …… ¥ 99,800 ► ¥ 70,000
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕〔新品同様〕 …… ¥ 84,800 ► 現金特価

●4050文字アナログ、デジタルディスプレー
CMT-146L〔アナログRGB〕 …… ¥ 89,800 ► ¥ 48,000
CMT147S〔アナログRGB〕 …… ¥ 89,800 ► 現金特価
CMT147L〔アナログRGB〕 …… ¥ 89,800 ► 現金特価
CU14AG2〔アナログRGB〕 …… ¥ 84,800 ► ¥ 47,000
CU14A4〔アナログRGB〕〔新品同様〕 …… ¥ 89,800 ► ¥ 49,800

●4050文字/2000文字アナログディスプレーテレビ
PC-TV351 …… ¥129,800 ► ¥ 78,000
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕〔新品同様〕 …… ¥138,000 ► ¥現金特価
PC-TV352〔新品同様〕 …… ¥115,000 ► ¥ 77,800
CZ-600D〔B1K対応〕〔新品同様〕 …… ¥129,800 ► ¥ 89,000

●その他
PC-6041〔2000文字モノクロ〕 …… ¥ 36,800 ► ¥ 8,000
PC-60M43〔15色ディスプレー〕 …… ¥ 65,800 ► ¥ 18,000
PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕 …… ¥ 58,800 ► ¥ 20,000

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771
お使いの本体に合うディスプレーをお気軽にお問い合せ下さい。

フロッピーディスク

TF20〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕 ¥142,000 ► ¥ 29,000
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕 …… ¥128,000 ► ¥ 38,000
PC-8031-2W〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕 …… ¥248,000 ► ¥現金大特価
PC-80S31〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕 ¥168,000 ► ¥ 45,000

8801シリーズ本体

8801フェア中

現金大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい ☎03-987-7771
PC-8801 …… ¥228,000 ► ¥ 22,000
PC-8801〔漢字ロム付〕 …… ¥266,000 ► ¥ 25,000
PC-8801 II10 …… ¥168,000 ► ¥ 33,000
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機増設〕 …… ¥275,000 ► ¥ 58,000
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機標準装備〕 …… ¥275,000 ► ¥ 58,000
PC-8801 IISR30〔5"ドライブ2機増設〕 …… ¥258,000 ► ¥ 89,000
PC-8801 IIFR20〔5"ドライブ1機標準装備〕 …… ¥148,000 ► ¥ 73,000
PC-8801 IIFR30〔5"ドライブ1機増設〕 …… ¥178,000 ► ¥ 85,000
PC-8801 IIFR30〔5"ドライブ2機標準装備〕 …… ¥178,000 ► ¥ 85,000
PC-8801FH20 …… ¥138,000 ► ¥ 85,000
PC-8801FH30 …… ¥168,000 ► ¥ 98,000
PC-8801FA …… ¥168,000 ► ¥110,000
PC-8801 IIMR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕 …… ¥238,000 ► ¥ 98,000
PC-8801MH …… ¥208,000 ► ¥108,000
PC-8801MA …… ¥198,000 ► ¥130,000
PC-88VA …… ¥298,000 ► ¥169,000
PC-88VA2 …… ¥298,000 ► ¥200,000

9801シリーズ本体

256K増設ラムボード〔10MHz対応〕〔新品〕 …… ¥ 39,800 ► ¥ 9,800
256K増設ラムボード〔I/0データ〕〔新品〕 …… ¥ 14,800 ► ¥ 12,800
512K増設ラムボード〔I/0データ〕〔新品〕 …… ¥ 20,000 ► ¥ 16,900
1MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕 …… ¥ 45,000 ► ¥ 28,000
1.5MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕 …… ¥ 58,500 ► ¥ 38,000
PC-9801E〔漢ロム付〕 …… ¥245,000 ► ¥ 60,000
PC-9801U2〔新品〕 …… ¥298,000 ► ¥ 98,000
PC-9801UV2 …… ¥318,000 ► ¥190,000
PC-9801UV21 …… ¥318,000 ► ¥169,000
PC-9801F2〔5"ドライブ2機標準装備〕 …… ¥398,000 ► ¥108,000
PC-9801m2〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕 …… ¥415,000 ► ¥148,000
PC-9801VF2〔5"ドライブ2機標準装備〕 …… ¥348,000 ► ¥158,000
PC-9801Vm2〔5"ドライブ2機標準装備〕 …… ¥415,000 ► ¥198,000
PC-9801Vm21 …… ¥390,000 ► ¥208,000
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕 …… ¥390,000 ► ¥現金特価
PC-9801VX2 …… ¥433,000 ► ¥258,000
PC-9801VX21〔本体〕 …… ¥433,000 ► ¥268,000
PC-9801VX41〔本体〕 …… ¥630,000 ► ¥400,000
PC-98LT model 21〔新品同様〕 …… ¥288,000 ► ¥158,000

プリンター

PC-PR401〔サーマルプリンター〕 …… ¥ 39,800 ► ¥ 15,000
RP-80F/TII〔シリアルプリンター〕 …… ¥ 89,000 ► ¥ 18,000
GP-500M〔シリアルプリンター〕 …… ¥ 49,800 ► ¥ 19,800
PC-PR103〔インパックトラインドットプリンター〕 …… ¥ 89,800 ► ¥ 23,000
PC-PR104〔日本語プリンター〕 …… ¥ 99,800 ► ¥ 35,000
G10XPJ〔PC-8822対応〕〔新品同様〕 …… ¥ 99,800 ► ¥ 32,000
PC-6022〔シリアルプリンター〕 …… ¥ 29,800 ► ¥ 11,000

●ドット漢字プリンター
GP-550M〔16"漢字プリンター〕 …… ¥119,800 ► ¥ 26,000

●熱転写漢字プリンター
PC-PR406M〔24"熱転写プリンター〕 …… ¥ 59,800 ► ¥ 39,800
PC-PR406M〔新品〕 …… ¥ 59,800 ► ¥ 46,000
PC-PR101TL〔24ドット10インチ〕 …… ¥ 79,800 ► ¥ 48,000
PC-PR101TL2〔新品〕 …… ¥ 79,800 ► ¥現金特価
AP-80EX PC〔24ドット〕〔新品同様〕 …… ¥ 69,800 ► ¥ 46,000
PC-PR406〔24"熱転写漢字プリンター〕 …… ¥ 99,800 ► ¥ 48,000
PC-8825〔24"熱転写プリンター〕 …… ¥176,000 ► ¥ 30,000

●24ドット10インチ漢字プリンター
PC-PR101 …… ¥238,000 ► ¥ 58,000
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕 …… ¥138,000 ► ¥ 92,000
NM-9700〔カラープリンター〕〔新品同様〕 …… ¥163,000 ► ¥110,000
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕〔新品〕 …… ¥124,000 ► ~~¥ 98,000~~

●24ドット15インチ漢字プリンター
PC-PR201 …… ¥298,000 ► ¥ 78,000
NM-9400S〔新品同様〕 …… ¥310,000 ► ¥ 88,000
HG-2500〔PCセットインクジェットプリンター〕〔新品同様〕 …… ¥258,000 ► ¥148,000
PC-PR201H …… ¥288,000 ► ¥148,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕 …… ¥245,000 ► ¥157,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕〔新品同様〕 …… ¥245,000 ► 現金特価
PC-PR201V2〔15"カラープリンター〕〔新品限定8台〕 …… ¥298,000 ► 現金特価
PC-PR201F …… ¥188,000 ► ¥ 89,000
PC-PR201F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕 …… ¥158,000 ► ¥105,000
NM-9950〔カラープリンター〕 …… ¥245,000 ► ¥119,000
NM9950II〔15"カラープリンター〕〔新品限定5台〕 …… ¥245,000 ► ¥130,800
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕 …… ¥177,000 ► ¥ 78,000
VP135K〔カートリッヂ、ケーブル付〕〔新品限定品〕 …… ¥177,000 ► ¥ 84,800

●その他
PC-IN502〔イメージスキャナ〕 …… ¥ 99,800 ► ¥ 67,000
PC-IN503〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕 …… ¥149,800 ► ¥115,000
PC-IN503H〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕 …… ¥165,000 ► ¥126,000

ハードディスク

HDD-20S〔EPSON 20M〕〔新品同様〕 …… ¥198,000 ► ¥118,000
SP-520〔ユース 20M〕〔新品同様〕 …… ¥118,000 ► ¥ 74,800
HD-202〔20MHDD〔I/F・ケーブル付〕〔新品〕 …… ¥ 98,000 ► ¥ 70,700
HD-4020〔ICM 20M〕〔新品同様〕 …… ¥230,000 ► ¥159,800

SHARP

CZ-8BV1〔新古品〕 …… ¥39,800 ► ¥23,800
CZ-81P〔X-1G用プロッタープリンター〕〔新古品〕 …… ¥49,800 ► ¥ 3,800
シャープオリジナルディスク〔 5'2HD、10枚〕 …… ¥24,000 ► ¥ 3,350
シャープオリジナルディスク〔5'2D、10枚〕〔新品〕 …… ¥18,000 ► ¥ 2,350

本体

MZ-1500 …… ¥ 89,800 ► ¥ 23,800

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

INFORMATION

北海道文化放送「ニュース最終版」 フジテレビ系 CM放送中

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

1 まずお電話下さい

これは? と思ったら…どんどんお電話下さい!

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します。

2 お支払方法

❶うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

❷もちろんクレジットで! クレジットカードもOK!

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方。お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい



3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか?

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自信は価格だけではありません。

パソコンの買取り、査定、注文

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り

03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-9991

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～21:30 ●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

SHARP

MZ-2200〔DR付〕	¥147,800 ►	¥ 10,000
MZ2500/30	¥199,800 ►	¥ 62,000
MZ2861〔本体〕	¥328,000 ►	¥148,000
CZ-600C〔X68000〕〔本体〕	¥369,000 ►	¥235,000

ディスプレー

CU14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕	¥ 89,800 ►	¥ 49,800
MZ-1D22〔4050文字ディスプレー〕	¥ 99,800 ►	¥ 49,000
MZ-1D26〔4050文字ディスプレー〕〔新品限定品〕	¥ 89,800 ►	¥ 69,800
CZ-880D〔4050文字カラーディスプレーテレビ〕	¥109,800 ►	¥ 68,000
CZ-880DE〔4050文字カラーディスプレーテレビ〕〔新品同様〕	¥109,800 ►	¥ 86,000

The.X-1

X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕	¥155,000 ►	¥ 46,600
X-1Turbo II〔本体〕	¥178,000 ►	¥ 65,000
X-1Turbo II〔ディスプレー〕	¥119,800 ►	¥ 60,000
CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕	¥168,000 ►	¥ 72,000
CZ-870D〔X-1TurboIII〕〔ディスプレー〕	¥109,800 ►	¥ 64,000
CZ-880D〔X-1TurboZ〕〔ディスプレー〕	¥109,800 ►	¥ 72,000
X-1F 10〔CZ811本体〕	¥ 89,800 ►	¥ 13,000
X-1F〔CZ811ディスプレー〕	¥ 89,800 ►	¥ 37,800
X-1F〔CZ-811Dディスプレー〕〔新古限定品〕	¥ 89,800 ►	¥ 39,800
X-1F 20〔CZ812本体〕	¥139,800 ►	¥ 49,800
CZ-800C〔本体、Gラム付〕	¥155,000 ►	¥ 10,000
CZ-801C〔X-1C本体〕	¥119,800 ►	¥ 10,000
CZ-803C〔本体〕	¥119,800 ►	¥ 10,000
CZ-804C〔本体〕	¥199,800 ►	¥ 14,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥ 79,800 ►	¥ 37,800
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕〔新品〕	¥ 79,800 ►	¥ 39,800
CZ-820C〔X-1GModel 10本体〕	¥ 69,800 ►	¥ 14,800
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔新品同様〕	¥ 69,800 ►	¥ 16,800
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕	¥118,000 ►	¥ 54,800
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕〔新品〕	¥118,000 ►	¥ 59,800
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕	¥ 99,800 ►	¥ 60,000
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕〔新品〕	¥ 99,800 ►	¥現金特価
CZ-880C〔本体〕	¥218,000 ►	¥ 79,800
CZ-880C〔X-1 TurboZ〕〔本体〕〔限定品〕	¥218,000 ►	¥102,000
X-1 TurboZセット〔CZ-880CB＋CZ-881DB〕〔新品同様〕	¥347,800 ►	~~¥188,000~~
X68000セット〔CZ-600C＋CZ600D〕	¥498,800 ►	¥320,000
CZ-620H〔20MBHDD〕〔新品同様〕	¥178,000 ►	¥現金特価

X-1周辺機器

CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕〔新品〕	¥ 15,800 ►	¥ 13,800
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕	¥ 38,000 ►	¥ 15,900
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕	¥ 24,800 ►	¥ 16,800
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕〔新品〕	¥ 24,800 ►	¥ 19,800
CZ-300F〔3'フロッピーディスク〕	¥ 59,800 ►	¥ 28,000
CZ-503F〔5'シングルディスク〕	¥ 49,800 ►	¥ 34,000
CZ-503F〔5'シングルディスク〕	¥ 49,800 ►	¥ 32,000
CZ-133SF〔モデムターミナル〕〔新品〕	¥ 24,800 ►	¥ 6,800

ディスクには1/F、ケーブルシステムディスク付

CZ-8BV1〔カラーイメージボード〕	¥ 39,800 ►	¥ 22,800
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥ 23,800 ►	¥ 18,000
CZ-8EP〔拡張I/Oポート〕〔新品〕	¥ 11,800 ►	¥ 9,800
CZ-8EB3〔拡張I/Oボックス〕〔新品〕	¥ 33,800 ►	¥現金特価
CZ-139SF〔作曲・編集が楽しめるミュージッククリエイタ〕〔新品〕	¥ 12,800 ►	¥ 11,700

※CZ-139SFはFM音源ボードが必要となります。

プリンター

CZ-80PK	¥123,800 ►	¥ 19,000
CZ8PP2〔プロッタプリンター〕	¥ 54,800 ►	¥ 9,800
CZ-8PC1〔24'熱転写プリンター〕	¥ 69,800 ►	¥ 48,000
CZ-8PC2〔24'熱転写プリンター〕	¥ 69,800 ►	¥ 49,800
MZ-1P14〔MZ対応シリアルプリンター〕	¥ 54,800 ►	¥ 28,000
MZ-1P17〔24'熱転写漢字プリンター〕	¥ 79,800 ►	¥ 37,000
MZ-1P17〔24'熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕〔新品〕	¥ 79,800 ►	¥ 42,800
CZ-8PK2〔18'漢字プリンター〕	¥134,800 ►	¥ 19,800

ポケコン

PC-1246DB〔新品同様〕	¥ 7,900 ►	¥ 6,200
PC-1248DB〔新品同様〕	¥ 11,000 ►	¥ 8,600
PC-1360〔新品〕	¥ 29,800 ►	¥ 19,800
PC-1360K〔新品〕	¥ 36,800 ►	¥ 29,000
PC-1500	¥ 59,800 ►	¥ 17,000
CE-150〔PC-1500/1用プリンター〕〔新品〕	¥49,800 ►	¥ 9,800
PC-1600K〔新品〕	¥ 69,800 ►	¥ 55,000

FUJITSU

本体

FM-7	¥126,000 ►	¥ 12,000
FM-NEW7	¥ 99,800 ►	¥ 15,000
FM-77L2	¥193,000 ►	¥ 49,000
FM-77L4	¥238,000 ►	¥ 52,000
FM-77D2	¥228,000 ►	¥ 48,000
FM-77AV1	¥128,000 ►	¥ 49,000
FM-77AV2	¥158,000 ►	¥ 59,000
FM-77AV20EX〔本体〕〔新品〕	¥128,000 ►	¥ 88,000
FM-77AV40EX〔本体〕〔新品〕	¥168,000 ►	¥118,000

ディスプレー

MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕	¥ 67,800 ►	¥ 24,000
CZ-820D〔2000文字デジタルテレビ〕〔新品同様〕	¥ 79,800 ►	¥ 39,800
CU14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔ケーブル付〕	¥ 49,800 ►	¥ 29,000

フロッピーディスク

MB-27611	¥128,000 ►	¥ 52,000
MB-27603〔シングルディスク〕	¥440,000 ►	¥ 52,000
MB-27631〔3.5'ディスク〕	¥ 85,000 ►	¥ 52,000
LFD550FM〔5'ディスク、1Fケーブル付〕〔新品〕	¥ 98,000 ►	¥ 68,800

プリンター

SP-800F〔セイコー社、シリアルプリンター〕	¥ 64,800 ►	¥ 28,000
FMPR-353A〔15'ドットプリンター〕〔新品〕	¥138,000 ►	¥103,000
FMPR-302A〔10'ドットプリンター〕〔新品〕	¥128,000 ►	¥ 98,000
FMPR-203B2〔10'熱転写カラープリンター〕〔新品〕	¥ 80,000 ►	¥ 60,000

データレコーダ

MB27502	¥ 12,800 ►	¥ 7,200
MB27501	¥ 12,800 ►	¥ 6,000
PHC-DR II〔新品〕	¥ 12,800 ►	¥ 9,200

EPSON・日立・SONY・TOSHIBA

PC-286V-STD〔本体〕	¥298,000 ►	¥189,000
PC-286V-H20〔本体〕	¥443,000 ►	¥289,000
PC-286U-STD〔本体〕	¥248,000 ►	¥159,800
PC-286U-H20〔本体〕	¥393,000 ►	¥249,800
PC-286CD〔ディスプレー〕	¥118,000 ►	¥ 59,800
J-3100SL002〔ラップトップ〕	¥298,000 ►	¥230,000
HDD-20S〔HD3.5インチ20MB、1/Fケーブル付〕〔新品〕	¥198,000 ►	¥ 97,000
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	¥163,800 ►	¥ 30,000
FP-80〔プリンター〕	¥149,800 ►	¥ 15,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	¥142,000 ►	¥ 32,000
LFD550〔フロッピーディスク〕	¥148,000 ►	¥ 35,000
FT80〔80ケタドットプリンター〕	¥ 89,000 ►	¥ 15,000
AP80K〔80ケタ熱転写プリンター〕	¥ 80,300 ►	¥ 35,000

〔ロム＋ケーブル＋第2水準ロム付〕

MSX

TH14GI 2000文字アナログMSX使用可能ディスプレーテレビ	¥ 66,000 ►	¥49,800
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕〔MSX²〕	¥168,000 ►	¥ 79,800
CF3000〔ナショナル、RF、64K〕	¥ 79,800 ►	¥ 19,000
FS-PW1〔MSX用プリンター〕〔新品同様〕	¥ 49,800 ►	¥ 39,800
FS-FD-1〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥ 44,800 ►	¥ 34,800
HB-D20W〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥ 44,800 ►	¥ 35,800
HB-101〔SONY、RF、16K〕	¥ 46,800 ►	¥ 9,800
MBH21〔日立32KRF〕	¥ 49,800 ►	¥ 13,000
HX-10D〔東芝、RF、16K〕	¥ 67,800 ►	¥ 10,000
FS-A1〔ナショナルMSX₂128K〕	¥ 29,800 ►	¥ 17,800
FS-A1〔ナショナルMSX₂128k〕〔新品〕	¥ 29,800 ►	¥ 19,800
FS-A1F〔ナショナルMSX₂3.5'FDD内蔵〕〔新品〕	¥ 59,800 ►	¥ 48,800
PHC-23〔MSX₂128K、2スロット〕〔新品〕〔限定品〕	¥ 32,800 ►	¥ 24,800
HB-F1〔SONY MSX₂ 128k〕	¥ 32,800 ►	¥ 19,800
リンクスネットワーク〔NT-190〕〔新品〕	¥19,800 ►	¥ 14,800

FS-A1MK II及びFS-A1Fをお買上げいただいた方全員にリンクスネットワーク〔定価¥19,800〕をプレゼント。

全商品一年間の総合保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりコーヒーをこぼしてしまったら…/そんな時でも大丈夫/ワールドインアオヤマは東京海上火災保険と提携し、全ての製品を一年間保険付で販売しています。商品が火災・爆発・破損損害・盗難・水濡れ等の様な損害を受けた場合には、保険金が支払われます。パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目

株式会社 ワールド イン アオヤマ

身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

5"2DD・5"2HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
殺意の接吻(くちづけ)	5FD	5,800	5,400
Art of War 海戦版	5FD	9,800	9,120
エグザイル	5FD	8,800	8,190
大戦略2エディターセット	5FD	6,000	5,580
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
セイレーン	5FD	7,800	7,260
A列車で行こう 2	5FD	12,800	11,910
琥珀色の遺言	5FD	9,800	9,120
一石にかける青春	5FD	7,800	7,260
ガーディアン	2HD	7,800	7,260
グランド・マスター	2HD	9,800	9,120
アルギースの翼	5FD	7,800	7,260
フライトシミュレーション2	5FD	8,800	8,190
ドーム	5FD	9,800	9,120
原宿アフター・ダーク	5FD	9,800	9,120
○星占術	5FD	18,000	16,740
パワフルまあじゃん	5FD	6,800	6,330
ファンタジー3	5FD	9,800	9,120
イース2(6月下旬発)	5FD	7,800	7,260
アークス	5FD	7,800	7,260
Mr.プロ野球	5HD	9,800	9,120
維新の嵐サウンド付	5FD	12,300	11,440
アークティック	5FD	9,800	9,120
ディレクター物語	5FD	7,800	7,260
かわいそう物語	5FD	7,800	7,260
麻雀大会	5FD	8,800	8,190
麻雀悟空	5FD	6,800	6,330
プロ野球ファン	5FD	8,800	8,190
太平洋の嵐 DX	5HD	14,800	13,770
囲碁	5FD	12,800	11,910
億万長者	5FD	9,800	9,120
雑学オリンピック	5FD	6,800	6,330
維新の嵐	5FD	9,800	9,120
太平洋の嵐パワーアップ	5HD	5,800	5,400
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	5FD	9,800	9,120
上海	5FD	6,500	6,050
司政官	5FD	7,800	7,260
リングマスター	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻 完結編	5FD	7,800	7,260
恋占いジプシー	5FD	8,000	7,440
昇龍（将棋）	5FD	7,800	7,260
サジリ	5FD	9,800	9,120
魔神宮	5FD	9,800	9,120
第三帝国	5HD	7,800	7,260
超高速天文シミュレーション	2HD	9,800	9,120
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
ウォーニング	5FD	6,800	6,330
第4のユニット	5FD	6,800	6,330
ヨトゥーン	5FD	7,800	7,260
ロードウォー2000	5FD	9,800	9,120
大戦略2データーコレク	5FD	5,000	4,650
続・坂田血風録	5FD	8,800	8,190
ハイド・ライド3(6味)	5FD	7,800	7,260
日本縦断セスナフライト	5FD	9,800	9,120
ソリテア・ロイヤル	5FD	6,800	6,330
ディガンの魔石	5FD	10,000	9,300
ハイデッカー	5FD	7,800	7,260
クルージュ	5FD	8,800	8,190
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,860
第4のユニット 2	5FD	7,600	7,070
ロード・オブ・ウォーズ	5FD	8,500	7,910
エルスリード戦史	5FD	8,000	7,440
フロ野球養成ギプス	5FD	3,900	3,700
ハウメニロボット	5FD	9,500	8,840
★東京女子高生セーラー服	5FD	4,800	4,600
★天使たちの美奈子番外	5FD	7,800	7,260
★カインドギャル	5FD	6,800	6,330
★勝手に成ジャン	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たちⅣ	2DD	4,000	4,000
★燃える野球拳	5FD	6,800	6,330
★リップスティックⅠ～5	5FD	各3,000	各3,000
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★ふぇありいている	5FD	7,800	7,260
★あぶない女性心理学	5FD	5,800	5,400
★天使たちの午後美奈子	5FD	7,800	7,260
★少女伝説	5FD	6,800	6,330
★オレンジの媚薬	5FD	6,800	6,330
★華麗なえっち	5FD	5,800	5,400
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	7,260

5"2DDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
お嬢様くらぶ	2DD	6,800	6,330
ソーサリアン	2DD	9,800	9,120
ねぎ麻雀	2DD	6,800	6,330
ソーサリアンシステムパック	2DD	5,800	5,400
ソーサリアン追加シナリオ1	2DD	3,800	3,550
ソーサリアンユーティリティ	2DD	3,800	3,550
★美少女写真館スタジオ	2DD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	2DD	3,800	3,600

3.5"2HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ウルティマ Ⅳ	2HD	11,800	
ベトナム1968	2HD	9,800	9,120
スターシップランデブー	2HD	8,800	8,190
ダイレス	2HD	6,800	6,330
ガンダーラー	5HD	7,800	7,260

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版マーク2	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
谷川浩司の将棋指南 2	5FD	7,800	7,260
殺意の口吻(くちづけ)	5FD	5,800	5,400
ソリテア・ロイヤル	5FD	6,800	6,330
ザ・競馬2(予想)	5FD	10,000	9,300
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
ガバラの秘密	5FD	7,800	7,260
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
蒼き狼ジンギスカン	5FD	9,800	9,120
ブラスティ	5FD	7,900	7,350
夕なぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
碁遊技	5FD	6,800	6,330
一石にかける青春	5FD	7,800	7,260
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピット マーク2	5FD	5,800	5,400
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
雑学オリンピック	5FD	6,800	6,330
棋聖	5FD	7,800	7,260
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
SHOGI 88	5FD	6,800	6,330
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
パターンエディータ 88	5FD	7,000	6,510
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
上海	5FD	6,500	6,050
88ターム	5FD	12,800	11,900
STAFF Kid 88	5FD	25,000	23,250
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
サイキックウォーマーク2	5FD	8,800	8,190
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
サンドラ	5FD	6,800	6,330
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
1942	5FD	6,800	6,330
ザ・マン・アイ・ラブ VA対	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻VA対	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
トップルジップマーク 2	5FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
女子大生交際図巻 VA対	5FD	7,800	7,260
お嬢様くらぶ	5FD	6,800	6,330
マンハッタンレクイエムVA対	5FD	7,800	7,260
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
ジンギスカン・サウンド付	5FD	12,300	11,440
麻雀悟空	5FD	6,800	6,330
ビーチ・ヘッド VA対	5FD	6,800	6,330
★夢少女さやか	5FD	6,800	6,330
★燃える野球拳	5FD	6,800	6,330
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★成田でジャンケンを	5FD	6,800	6,330
★カインドギャル	5FD	6,800	6,330
★いけにえの街VA対	5FD	6,800	6,330
★ロリータバイオレンスVA対	5FD	6,800	6,330
★ファンタジーロップVA対	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	6,800	6,330
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★殺しのドレス	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリータ	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440

8800SRシリーズ

VA対応シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版 SR	5FD	9,800	9,120
三国志 SR	5FD	14,800	13,770
天地を喰らう SR	5FD	6,800	6,330
続・坂田血風録SR	5FD	8,800	8,190
エグザイルSR(7月)	5FD	8,800	8,190
ヘルツォーク SR	5FD	6,800	6,330
アクター SR	5FD	12,800	11,910
ヴァルツェル SR	5FD	8,800	8,190
デリンジャー SR	5FD	7,800	7,260
アッシュ SR	5FD	7,800	7,260
ドーム SR	5FD	9,800	9,120
ヨトゥーン SR	5FD	7,800	7,260
怨霊戦記 SR	5FD	8,800	8,190
イース SR	5FD	7,800	7,260
ディオーネ SR	5FD	7,800	7,260
アンジェラス SR	5FD	8,200	7,630
ディー・ダッシュSR	5FD	7,800	7,260
抜忍伝説 SR	5FD	9,800	9,120
ゼリアード SR	5FD	7,500	6,980
ハイドライド3 SR	5FD	7,800	7,260
スタークルーザーSR	5FD	7,800	7,260
カオスエンジェルSR	5FD	7,800	7,260
英和辞典	5FD	14,800	13,770
ディレクター物語SR	5FD	7,800	7,260
王子ビンビン物語 SR	5FD	7,800	7,260
魔獣戦記ガーディアンSR	5FD	7,800	7,260
自己中心派2SR	5FD	6,800	6,330
電脳水滸伝 SR	5FD	7,800	7,260
ヤシャ外伝1SR	5FD	4,800	4,470
めぞん一刻 完結編	5FD	7,800	7,260
死霊戦線 SR	5FD	7,800	7,260
スティル・ソードSR	5FD	6,800	6,330
サジリ SR	5FD	7,800	7,260
ガンダーラー SR	5FD	7,800	7,260
スターシップランデブーSR	5FD	8,800	8,190
プロ野球ファンSR	5FD	8,800	8,190
アルギースの翼 SR	5FD	7,800	7,260
クルージュ SR	5FD	8,800	8,190
うる星やつら SR	5FD	6,800	6,330
アンドロギュヌス SR	5FD	7,800	7,260
ジーザス SR	5FD	7,800	7,260
華三眩 SR	5FD	7,800	7,260
ザ・スキーム SR	5FD	7,800	7,260
スーパー大戦略 SR	5FD	8,000	7,440
ビーチヘッド SR	5FD	6,800	6,330
エグザイル SR	5FD	8,800	8,190
雀豪Ⅰ SR	5FD	8,800	8,190
ラスト・ハルマゲドンSR	5FD	7,800	7,260
ハイデッカー SR	5FD	7,800	7,260
フロ野球養成ギプスSR	5FD	3,900	3,700
麻雀悟空 SR	5FD	6,800	6,330
イース 2	5FD	7,800	7,260
ハッカー SR	5FD	6,800	6,330
ミュージアムサウンドボード2 SR	5FD	12,800	11,910
ギャルウォーズSR	5FD	6,800	6,330
項羽と劉邦 SR	5FD	7,200	6,700
ザ・タワーオブ・ドラゴンSR	5FD	6,800	6,330
第4のユニット	5FD	6,800	6,330
★東京女子高生セーラー服 SR	5FD	4,800	4,600
★天使たち番外編 II	5FD	7,800	7,260
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たちⅣ SR	5FD	4,000	4,000
★天使の美奈子 SR	5FD	7,800	7,260
★ときめきスポーツギャルSR	5FD	7,800	7,260

SR、MRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ソーサリアンシステムパック	5FD	5,800	5,400
ミュージックアート88SR	5FD	14,800	13,770
大戦略 88 SR	5FD	7,800	7,260
ファンタジー3 SR	5FD	9,800	9,120
ウルティマ Ⅳ SR	5FD	9,800	9,120
アート・オブ・ウォーSR	5FD	8,800	8,190
ソーサリアン SR	5FD	9,800	9,120
九玉伝 SR	5FD	7,800	7,260
新玉取物語 SR	5FD	10,000	9,300
リトル・コンピューターSR	5FD	6,800	6,330
ザナドウ SR	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2 SR	5FD	5,800	5,400
T.D.F. SR	5FD	6,500	6,330
セイレーン SR	5FD	7,800	7,260
波動の標的 SR	5FD	9,800	9,120
ウォーニング SR	5FD	6,800	6,330
第4のユニットSR	5FD	6,800	6,330
クリムゾン SR	5FD	7,800	7,260
マイト&マジック SR	5FD	9,800	9,120
ジハード SR	5FD	7,800	7,260
Mr.フロ野球 SR	5FD	9,800	9,120
サイキックウォー SR	5FD	8,800	8,190
ソーサリアン追加シナリオ1	5FD	3,800	3,550
バトル・ゴリラ SR	5FD	7,800	7,260
ミュージアム 3 SR	5FD	9,800	9,120
ソーサリアンユーティリティ1	5FD	3,800	3,550
アートオブウォーシナリオ SR	5FD	4,800	4,440
★悪女伝説 SR	5FD	6,800	6,330
★ふぇありいている SR	5FD	7,800	7,260
★ほっとミルク SR	5FD	7,800	7,260
★ショッキングクロスワード SR	5FD	7,800	7,260

VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ソーサリアンシステムパック	2HD	5,800	5,400
上海 VA	2HD	6,500	6,050
ソーサリアン追加シナリオ1	2HD	3,800	3,550
英雄ナポレオン VA	2HD	9,800	9,120
太平洋の嵐 DX	2HD	14,800	13,770
太平洋の嵐 VA	2HD	12,800	11,910
ファンタジー3 VA	2HD	9,800	9,120
ソーサリアン VA	2HD	9,800	9,120
マイト&マジック VA	2HD	9,800	9,120
T.D.F. VA	2HD	6,800	6,330
かわいそう物語 VA	2HD	7,800	7,260
ソーサリアンユーティリティ1	2HD	3,800	3,550
フライト・イン・ハワイ	5FD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

T/Bシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望	T/B	4 500	4,170
A列車で行こう	T/B	6 800	6,330
棋太平	T/B	4 500	4,170
オペレーショングレネード	T/B	4 800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4 800	4,440
ディーサイド 2	T/B	4 800	4,440
ハイドライド 2	T/B	4 800	4,440
ナイザー	T/B	4 100	3,800
軽井沢誘拐案内	T/B	4 800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4 800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4 800	4,440
カリオストロの城	T/B	4 800	4,440
7万光年セット	T/B	7 800	7,260
発汗惑星	T/B	4,800	4,440

5"2Dシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
殺意の口吻	5FD	5,800	5,400
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
ドナ	5FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール 1	5FD	7,900	7,350
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
第4のユニット	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,440
大戦略 FM	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
夕なぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,190
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
棋太平	5FD	6,500	6,050
新ベストナインプロ野球	5FD	6,800	6,330
雀ボール	5FD	5,800	5,400
ミュージアム 2	5FD	8,800	8,190
ミュージアム 3	5FD	9,800	9,120
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
イース	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
ドーム	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 3	5FD	9,800	9,120
麻雀悟空	5FD	6,800	6,330
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
闘気王	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
魔界村	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
レリクス	5FD	7,200	6,700
ライレーン	5FD	7,800	7,260
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,260
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
T.D.F.	5FD	6,800	6,330
ディーサイド 2	5FD	6,800	6,330
ドルアーガの塔	5FD	6,200	5,770
トップルジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ソリテア・ロイヤル	5FD	6,800	6,330
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
新玉取物語	5FD	10,000	9,300
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440

FM-77

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	3FD	14,800	13,770
抄本三国志	3FD	8,800	8,190
信長の野望	3FD	6,800	6,330
大戦略 FM	3FD	6,800	6,330
夕なぎのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	3FD	4,500	4,170
ハウ・メニ・ロボット	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	6,500	6,050
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
パターンエディータ	3FD	7,000	6,510
ミュージアム 3	3FD	9,800	9,120
女子大生交際図巻	3FD	7,800	7,260
麻雀悟空	3FD	6,800	6,330
イース	3FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	3FD	11,800	10,980
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	3FD	5,800	5,400
ディーサイド 2	3FD	6,800	6,330
妖姫伝	3FD	6,800	6,330
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
トップルジップ	3FD	6,800	6,330
レリクス	3FD	7,200	6,700
アルファ	3FD	5,900	5,490
ファンタジー 2	3FD	9,800	9,120
電脳水滸伝	3FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール1	3FD	7,900	7,360
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
T.D.F.	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	3FD	9,800	9,120
レイドック	3FD	6,800	6,330
ソリテア・ロイヤル	3FD	6,800	6,330
サイダーユング	3FD	7,800	7,260
ウィングマン 2	3FD	6,800	6,330
魔界村	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
戦場の狼	3FD	6,800	6,330
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6,800	6,330
ラビリンス	3FD	7,800	7,260
闘気王	3FD	7,800	7,260
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
殺意の口吻	3FD	5,800	5,400
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
ライレーン	3FD	7,800	7,260
新玉取物語	3FD	10,000	9,300
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
イミテーションシティ	3FD	7,800	7,260
ザ・キングサーモン	3FD	7,800	7,260
ルーイン	3FD	7,800	7,260
ラスヴェガス	3FD	6,800	6,330
新ベストナインプロ野球	3FD	6,800	6,330
第4のユニット	3FD	6,800	6,330
★天使たちの美奈子	3FD	7,800	7,260
★天女伝説	3FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	3FD	6,800	6,330
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	3FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	3FD	4,000	4,000
★ラブチェイサー	3FD	7,800	7,260
★サンドラ	3FD	6,800	6,330
★ソープランドストーリー	3FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	3FD	3,800	3,600
★ショッキングクロスワード	3FD	7,800	7,260
★美しき獲物たちⅣ	3FD	4,000	4,000
★学園物語	3FD	6,800	6,330
★ヘルパー占い	3FD	8,000	7,440
★幻夢の城	3FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	3FD	6,800	6,330

AVシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志 AV	3FD	14,800	13,770
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	9,120
ワールドゴルフ2 AV	3FD	7,800	7,260
ミュージアム2AV	3FD	8,000	7,440
ガンダーラー AV	3FD	7,800	7,260
ジーザス AV	3FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター AV	3FD	6,000	5,580
女神転生 AV	3FD	7,800	7,260
ディーヴァ AV	3FD	7,800	7,260
九玉伝 AV	3FD	7,800	7,260
アムノーク AV	3FD	6,800	6,330
ファンタジー3 AV	3FD	9,800	9,120
イース2 AV(7月上旬)	3FD	7,800	7,260
ヤシャ AV	3FD	7,800	7,260
ディープフォレスト AV	3FD	7,800	7,260
デスフォース AV	3FD	7,800	7,260
ロストパワー AV	3FD	7,800	7,260
ヴァルツェル AV	3FD	8,800	8,190
億万長者 AV	3FD	9,800	9,120
アルゴー AV	3FD	7,500	6,980
ルクソール AV	3FD	7,800	7,260
ドナ AV	3FD	7,800	7,260
ルーイン AV	3FD	7,800	7,260
フロ野球ファンAV専	3FD	8,800	8,190
マイト&マジックAV専	3FD	9,800	9,120
リバイバー AV専	3FD	6,800	6,330
王子ビンビン物語AV専	3FD	7,800	7,260
第4のユニット AV	3FD	6,800	6,330
ヒラニフラ AV	3FD	7,800	7,260
億万長者 AV	3FD	9,800	9,120
スペースハリアーAV	3FD	7,500	6,980
ドーム AV	3FD	9,800	9,120
シルフィード AV	3FD	6,800	6,330
アートクリエイターAV	3FD	14,800	13,770
T.D.F. AV	3FD	6,800	6,330
フロ野球養成ギプスAV	3FD	3,900	3,700
ジンギスカン	3FD	9,800	9,120
ジンギスカン・サウンド付 AV	3FD	12,300	11,910
★天使たちの美奈子	3FD	7,800	7,260

X1シリーズ

X1 T/Bシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
迷宮への扉	T/B	4,100	3,800
ソフィア	T/B	4,100	3,800
ナイザー	T/B	4,100	3,800
ダークストーム	T/B	4,300	3,980
ボスコニアン	T/B	4,100	3,800
ポピンズ	T/B	4,100	3,800
ロマンシア	T/B	5,800	5,400
トップルジック	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	5,800	5,400
ファイナルゾーン	T/B	4,800	4,440
ザナドウ	T/B	6,800	6,330
ハイドライド 2	T/B	4,800	4,440
スーパーランボー	T/B	5,800	5,400
ディーサイド 2	T/B	4,800	4,440
オペレーショングレネード	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
棋太平	T/B	4,500	4,170
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
★口説き方教えます	T/B	6,800	6,330
★エリカ	T/B	4,800	4,440

X1 5"2Dシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	13,770
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
大戦略 X1	5FD	6,800	6,330
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
抜忍伝説	5FD	9,800	9,120
スーパーレイドック	5FD	6,800	6,330
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,260
マーズ	5FD	6,200	5,770
アルギースの翼	5FD	7,800	7,260
ハイドライド 3	5FD	7,800	7,260
ハイデッカー	5FD	7,800	7,260

SOFT ARDEN

ガイフレーム	5FD	7.800	7,260
殺意の口吻	5FD	5.800	5,400
ハーレッシュ	5FD	7.800	7,260
麻雀狂時代	5FD	6.800	6,330
ディーダッシュ	5FD	7.800	7,260
ドーム	5FD	9.800	9,120
自己中心派	5FD	6.800	6,330
ネギ麻雀	5FD	6.800	6,330
ザナドウシナリオ 2	5FD	5.800	5,400
九玉伝	5FD	7.800	7,260
アルゴー	5FD	7.500	6,980
雑学オリンピック	5FD	6.800	6,330
プリントショップ	5FD	12.800	11,900
ハイドライド 2	5FD	6.800	6,330
上海	5FD	6.500	6,050
バスタード・スペシャル	5FD	6.800	6,330
めぞん一刻完結編	5FD	7.800	7,260
ダビンチ	5FD	6.800	6,330
ストーム	5FD	7.800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9.800	9,120
イース	5FD	7.800	7,260
第４のユニット	5FD	6.800	6,330
ユーフォリー	5FD	6.800	6,330
ウィザードリィ 3	5FD	9.800	9,120
ファンタジー 3	5FD	9.800	9,120
覇邪の封印	5FD	8.800	8,190
女神転生	5FD	7.800	7,260
うる星やつら	5FD	6.800	6,330
ヨトゥーン	5FD	7.800	7,260
ドラゴンバスター	5FD	6.200	5,770
天地を喰らう	5FD	6.800	6,330
めぞん一刻	5FD	6.800	6,330
ガルフォース	5FD	7.800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7.800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7.800	7,260
ソリテア・ロイヤル	5FD	6.800	6,330
ウィバーン	5FD	6.800	6,330
マイト&マジック	5FD	9.800	9,120
T.D.F.	5FD	6.800	6,330
メルヘンヴェール 1	5FD	7.900	7,350
カバラの秘密	5FD	7.800	7,260
アークス	5FD	9.800	9,120
ホテルウォーズ	5FD	7.800	7,260
エルスリード	5FD	7.200	6,700
ガイアの紋章	5FD	7.800	7,260
麻雀悟空	5FD	6.800	6,330
リバイバー	5FD	6.800	6,330
★ルナシティ殺人事件	5FD	5.800	5,400
★美しき獲物たちⅣ	5FD	4.000	4,000
★ラスヴェガス	5FD	7.800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4.000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4.000	4,000
★夢少女さやか	5FD	6.800	6,330
★燃える野球拳	5FD	6.800	6,330
★天使たちの午後美奈子	5FD	7.800	7,260
★天女伝説	5FD	7.800	7,260
★東京女子高制服図鑑	5FD	7.800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6.800	6,330
★サンドラ	5FD	6.800	6,330
★幻夢の城	5FD	6.800	6,330
★ポップレモン	5FD	7.800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6.800	6,330
★エリカ	5FD	6.800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6.800	6,330
★学園物語	5FD	6.800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3.800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3.800	3,600
★口説き方教えます	5FD	6.800	6,330
★成田でジャンケン	5FD	6.800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	7.800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7.800	7,260

X1 ターボシリーズ

三国志 T	5FD	14.800	13,770
紫醜罹(サジリ) T	5FD	7.800	7,260
エグザイルT専	5FD	8.800	8,190
スタークルーザーT	5FD	7.800	7,260
ソーサリアンシステムハックT	5FD	5.800	5,400
ソーサリアン追加シナリオ1 T	5FD	3.800	3,550
ソーサリアンユーティリティ1T	5FD	3.800	3,550
振飛車 T	5FD	7.800	7,260
スーパー大戦略T専	5FD	8.000	7,440
A列車で行こう T	5FD	7.800	7,260
ホテルウォーズ T	5FD	7.500	6,980
カリオストロの城 T	5FD	7.800	7,260
地球防衛軍 T	5FD	7.800	7,260
ジーザス T	5FD	7.800	7,260
ルクソール T	5FD	7.800	7,260
ザ・マン・アイ・ラブ T	5FD	7.800	7,260
電脳水滸伝 T	5FD	7.800	7,260
スタークルーザーT専	5FD	7.800	7,260
リバイバー T	5FD	6.800	6,330
パワフルまぁじゃんT専	5FD	6.800	6,330
ガンダーラー T	5FD	7.800	7,260
イース2T専(6月24日)	5FD	7.800	7,260
ゼリカード T専	5FD	7.500	6,980
ハウメニロボット T専	5FD	7.800	7,260
プロ野球養成ギプス T専	5FD	3.900	3,700
ファンタジー3T専	5FD	9.800	9,120
カサブランカに愛をT専	5FD	7.200	6,700
ワールドゴルフII T専	5FD	7.800	7,260
プロ野球ファン T専	5FD	8.800	8,190
ジンギスカン T	5FD	9.800	9,120
ジンギスカン・サウンド付 T	5FD	12.300	11,910
アルカノイド T	5FD	6.800	6,330
ワールドイングス169 T	5FD	12.500	11,630
ソーサリアン T専	5FD	9.800	9,120
★ソープランドストーリー T	5FD	7.800	7,260

X-6800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
スターシップランデブー	2HD	8.800	8,190
スーパーゼビウス	2HD	6.800	6,330
スーパーゼビウスJOY付セット	2HD	8.800	8,190
T.D.F.	2HD	6.800	6,330
Zs STAFF PRO68K	2HD	58.000	53,900
SOUND PRO 68K	2HD	15.800	14,700
ハウメニロボット	2HD	9.500	8,840
ドーム	2HD	9.800	9,120
ラスヴェガス	2HD	9.800	9,120
マンハッタンレクイエム	2HD	7.800	7,260
魔神宮	2HD	9.800	9,120
殺意の接吻	2HD	5.800	5,400
上海	2HD	6.500	6,050
源平討魔伝	2HD	7.800	7,260
麻雀狂時代	2HD	7.800	7,260
億万長者	2HD	9.800	9,120
ドラゴン・スピリット	2HD	8.800	8,190
ハウメニロボット	2HD	9.500	8,840
グランド・マスター	2HD	9.800	9,120
桃太郎伝説	2HD	7.800	7,260
ザ・コックピット	2HD	6.800	6,330
アルカノイド	2HD	7.800	7,260
ツインビー	2HD	7.800	7,260
ビジネスPRO68K	2HD	68.000	63,240
ミュージックPRO68K	2HD	18.800	17,490
★シンデレラペルデュー	2HD	6.800	6,330
ソフトでハードな物語	2HD	7.800	7,260
R・タイプ(9月発売)	2HD	7.800	7,260
A列車で行こう2 (9月)	2HD	12.800	11,910
リターンオブイシター	2HD	7.800	7,260

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ソフィア	QD	4.800	4,440
迷宮への扉	QD	4.800	4,440
3Dゴルフシミュレーション	QD	4.000	3,700
惑星メフィウス	QD	4.800	4,440
バトルシティー	QD	4.500	4,170
バーニングラバー	QD	4.300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4.500	4,170
ナイザー	QD	4.800	4,440
ポピンズ	QD	4.800	4,440
ダークストーム	QD	5.300	4,930

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版	3FD	9.800	9,120
三国志	3FD	14.800	13,770
信長の野望	3FD	7.800	6,330
レイドック	3FD	6.800	6,330
九玉伝	3FD	7.800	7,260
リバイバー	3FD	6.800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6.800	6,330
ドーム	3FD	9.800	9,120
雑学オリンピック	3FD	6.800	6,330
ジンギスカン	3FD	9.800	9,120
ドーム	3FD	9.800	9,120
★成田でジャンケン	3FD	6.800	6,330
A列車で行こう	3FD	7.800	7,260
★口説き方教えます	3FD	6.800	6,330

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
ファミリー・ボクシング	ROM	5.800	5,400
カリオストロの城	ROM	6.800	6,330
アクロジェット	ROM	5.800	5,400
イシターの復活(8月末)	ROM	6.800	6,330
フレデター	ROM	5.800	5,400
ハードボール(野球)	ROM	5.800	5,400
信長の野望全国版 1月発売	ROM	9.800	9,120
三国志 1月発売	ROM	14.800	13,770
棋聖(将棋)	ROM	6.800	6,330
麻雀悟空	ROM	6.800	6,330
ファミリー・ビリヤード	ROM	5.800	5,400
プロ野球ファン	ROM	8.800	8,190
ザ・プロ野球	ROM	5.800	5,400
忍者くん・阿修羅の章	ROM	5.600	5,210
アンドロギュヌス	ROM	7.800	7,260
ジンギスカンサウンド付	ROM	12.300	11,440
ドラゴンクエストII	ROM	6.800	6,330
ドルイド	ROM	6.800	6,330
大戦略	ROM	7.800	7,260
谷川の将棋指南 2	ROM	5.500	5,120
マッドライダー	ROM	6.200	5,770
殺人倶楽部	ROM	7.800	7,260
クリムゾン	ROM	7.200	6,700
ルパン三世バビロンの黄金	ROM	6.400	5,960
めぞん一刻	ROM	6.800	6,330
マイト&マジック(7月末)	ROM	7.800	7,260
魔界島	ROM	6.800	6,330
アッシュギーネ	ROM	5.800	5,400
アレスタ	ROM	6.800	6,330
ディープダンジョン 2	ROM	6.800	6,330
ウルティマ	ROM	5.900	5,490
ファイア・ボール	ROM	6.800	6,330
ゾンビハンター	ROM	5.800	5,400
ブレイクショット	ROM	5.800	5,400
上海	ROM	5.800	5,400
ハッカー	ROM	5.800	5,400
ドーンパトロール	ROM	4.900	4,550
釣りキチ三平	ROM	6.800	6,330
スターヴァージン	ROM	5.800	5,400
めぞん一刻	ROM	6.800	6,330
マース	ROM	6.800	6,330
バブルボブル	ROM	5.800	5,400
ジンギスカン	ROM	9.800	9,120
ウシャス	ROM	5.800	5,400
日本語MSXライト2	ROM	24.800	23,070
日本語MSX-DOS2	ROM	34.800	32,370
天国よいとこ	ROM	5.800	5,400
アッシュギーネ・虚空の牙城	ROM	6.800	6,330
アッシュギーネ・復讐の炎	ROM	6.800	6,330
S-RAMカートリッジ	ROM	3.800	3,550
ハイドライド 3	ROM	7.800	7,260
うる星やつら	ROM	7.800	7,260
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6.800	6,330
怒	ROM	6.800	6,330
スーパーランナー	ROM	5.800	5,400
実戦麻雀	ROM	6.800	6,330
ラスタンサーガ	ROM	5.800	5,400
ヤシャ	ROM	7.800	7,260
F15・ストライクイーグル	ROM	5.800	5,400
リターンオブイシター	ROM	6.800	6,330
★ダブルビジョン	ROM	5.800	5,400
FDシリーズ			
ヘルツォーク	2DD	6.800	6,330
殺人倶楽部	2DD	7.800	7,260
新ベストナインプロ野球	2DD	7.800	7,260
バスタード	2DD	5.800	5,400
波動の標的	2DD	7.800	7,260
ヤシャ	2DD	6.800	6,330
刑事大打撃	2DD	6.800	6,330
ディーダッシュ	2DD	7.800	7,260
ピクセル 3	2DD	6.800	6,330
九玉伝	2DD	7.800	7.260
信長の野望全国版	2DD	8.800	8,190
めぞん一刻	2DD	6.800	6,330
イース	2DD	7.800	7,260
大戦略	1DD	7.800	7,260
ジーザス	2DD	7.800	7,260
ガルフォース	2DD	6.800	6,330
ザ・マン・アイ・ラブ	2DD	7.800	7,260
ミケランジェロ	1DD	18.000	16,740
キャンキャンコレクション	2DD	5.800	5,400
サイキックウォー	2DD	8.800	8,190
王子ビンビン物語	2DD	7.800	7,260
ハズルインロンドン	2DD	6.800	6,330
F15・ストライクイーグル	2DD	5.800	5,400
抜忍伝説	2DD	9.800	9,120
三国志	2DD	12.800	11,910
忍者	2DD	7.800	7,260
軍人将棋	2DD	5.800	5,400
上海	2DD	5.800	5,400
ウルティマ Ⅳ	2DD	11.800	10,980
ウィザードリィ 1	2DD	9.800	9.120
雑学オリンピック	2DD	6.800	6,330
うる星やつら	2DD	6.800	6,330
リバイバー	2DD	6.800	6,330
ラ・フェール(追跡者)	2DD	5.800	5,440
ジンギスカン	2DD	9.800	9,120
ジンギスカンサウンド付	2DD	12.300	11,440
ヨトゥーン	2DD	7.800	7,260
あかんべドラゴン	2DD	5.800	5,400
イース2(7月15日)	2DD	7.800	7,260
ソリテア・ロイヤル	2DD	6.800	6,330
第４のユニット	2DD	6.800	6,330
ガンダーラー	2DD	7.800	7,260
マンハッタンレクイエム	2DD	7.800	7,260
カサブランカに愛を	2DD	7.200	7,260
プロ野球ファン	2DD	6.800	6,330
テスタメント	2DD	7.800	7,260
ワールドゴルフ 2	2DD	7.800	7,260
ハウメニロボット	2DD	7.800	7,260
陽あたり良好	2DD	5.800	5,400
ハル・ノート	2DD	29.800	27,700
写夢猫(ビデオ編集)	2DD	29.800	27,700
文名人(ワープロ)	2DD	19.800	18,400
魔神宮	2DD	7.800	7,260
サジリ	2DD	6.800	6,330
★口説き方教えます	2DD	6.800	6,330
★東京女子高制服図鑑	2DD	7.800	7,260
★カインドギャルズ	2DD	6.800	6,330
★学園物語	2DD	6.800	6,330
★パソコン占いヘルパー	2DD	8.000	7,440
★殺しのドレス	2DD	6.800	6,330
★女神たちの館	2DD	7.800	7,260
★天使たちの午後美奈子	2DD	7.800	7,260
★リトルプリンセス	2DD	4.800	4,440
★ラブチェイサー	2DD	6.800	6,330
★マドンナの誘惑	2DD	6.800	6,330
★プレイメイト	1DD	6.000	5,580
★勝手に成ジャン	2DD	6.800	6,330
★美少女写真館	2DD	5.800	5,400
★美しき獲物たちⅣ	2DD	4.000	4,000
★ジプシー(占い)	2DD	8.800	8,190
アークス	2DD	8.800	8,190
殺意の口吻	2DD	6.800	6,330
ドーム	2DD	9.800	9,120
クリムゾン	2DD	6.800	6,330
アルギースの翼	2DD	7.800	7,260
ハイデッガー	2DD	7.800	7,260
ホールブレイザー	2DD	6.800	6,330
クリムゾン	2DD	6.800	6,330
麻雀狂時代	2DD	6.800	6,330
ファンタジー	2DD	9.800	9,120
一石にかける青春	2DD	7.800	7,260
ミュール	2DD	7.800	7,260
エグザイル	2DD	8.800	8,190
ブロックターミネータ	2DD	6.800	6,330
T.D.F.	2DD	6.800	6,330
ダビンチ	2DD	7.300	6,790
ブロックブレーカー	2DD	6.800	6,330

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
三国志	ROM	12.800	11,910
信長の野望全国版	ROM	9.800	9,120
ガリウスの迷宮	ROM	5.300	4,930
パロディウス	ROM	5.800	5,400
F1 スピリット	ROM	5.800	5,400
スペースシャトル	ROM	4.900	4,540
アルバトロス	ROM+T/B	6.800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5.800	5,400
ヴァリス	ROM	6.800	6,330
アニマルランド殺人事件	ROM	5.800	5,400
ブレイク・ショット	ROM	5.800	5,400
スーパーレイドック	ROM	6.800	6,330
プロフェッショナル麻雀	ROM	6.800	6,330
沙羅曼蛇(サラマンダ)	ROM	6.300	5,860
魔王ゴルベリアス	ROM	5.900	5,490
ディープ・ダンジョン	ROM	6.800	6,330
女神転生	ROM	6.800	6,330
戦場の狼	ROM	5.800	5,400
将軍	ROM	7.800	7,260
ディーヴァ	ROM	5.800	5,400
1942	ROM	5.800	5,400
あけみとモアイの占い	ROM	5.800	5,400
ハング オン	ROM	4.900	4,540
コナミの新10倍カード	ROM	5.800	5,400
ヤングシャーロック	ROM	5.800	5,400
ヴァクソル	ROM	6.800	6,330
モンスターフェア	ROM	4.800	4,440
バトル・オブ・ベガス	ROM	5.800	5,400
スペランカー	ROM	4.900	4,540
キャッスルエクセレント	ROM	5.800	5,400
スペースキャンプ	ROM	4.800	4,440
ジンギスカン	ROM	9.800	9,120
ペガサス	ROM	5.800	5,400
ザ・ブラックオニキス	ROM	6.800	6,330
ポイントX占領作戦	ROM	5.800	5,400
MSX 英和辞典	ROM	7.800	7,260
グランプリーライダー	ROM	5.800	5,400
ディープダンジョンII	ROM	6.800	6,330
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6.800	6,330
ウィングマン 2	ROM	5.800	5,400
谷川浩司の将棋指南	ROM	4.900	4,540
ボンバーキング	ROM	6.200	5,770
にゃんにゃんプロレス	ROM	5.800	5,400
未来	ROM	4.900	4,440
シャロム	ROM	5.980	5,570
ドラゴンクェスト 2	ROM	6.800	6,330
ドーンパトロール	ROM	4.900	4,540
ゾイド	ROM	5.800	5,400
MSX-PLAN	ROM	9.800	9,120
MSX-DOS TOOLS	ROM	14.800	13,770
MSX-SBUG	ROM	19.800	18,420
MSX-C	ROM	19.800	18,420
MSX-Cライブラリー	ROM	14.800	13,770
ザナドウ	ROM	7.800	7,260
ハイドライト 3	ROM	7.800	7,260
ロボレス2001	ROM	5.800	5,400
マース	ROM	6.800	6,330
スクーター	ROM	4.900	4,540
ブラックオニキス 2	ROM	6.800	6,330
グラディウス 2	ROM	5.800	5,400
覇邪の封印	ROM	7.800	7,260
ソフィア	ROM	5.300	4,930
★エリカ	ROM	5.800	5,400
★くりぃむレモン	ROM	5.800	5,400

★印はアダルト版

商品名	メディア	価格	割引価格
データライフ52D	10枚入	8.500	1,500
データライフ52DD	10枚入	10.000	1,700
データライフ52HD	10枚入	17.000	1,980
フジ 52D	10枚入	8.000	1,680
フジ 52HD	10枚入	18.000	2,500
マクセル 52D	10枚入	8.000	1,550
マクセル 52HD	10枚入	18.000	2,200
データライフ352D	10枚入	24.000	9,700
データライフ352DD	〃	28.000	12,000
TDK 52DD	10枚入	17.000	1,980
TDK 52HD	10枚入	24.000	2,800

商品名	メディア	価格	割引価格
▶X-1周辺機器			
CZ-8BV2(カラーイメージボード)		39.800	32,800
CZ-8BS 1(FM音源ボード)		23.800	19,900
CZ-8RL1(X-1用データレコーダー)		24.800	19,800
X-1用ジョイカード		3.200	2,900
▶NEC周辺機器			
PC-8801-11		17.800	16,800
PC-8801-17		49.800	39,800
PC-8801-23(サウンドボードII)		39.800	31,500
PC-8801-24(サウンドボードII)		39.800	31,500
ジョイスティックXE-1PRO		9.500	8,200

SOFT ADEN Ikebukuro Shop

ソフトアーデン池袋 新装オープン!!

ショールームとお電話のお問い合せ時間・営業日が異なります 御了承ください

営業時間 月 ～ 土 11:00～18:00
日・祭日 10:30～18:00
7月のお休み：7、14、28日
8月のお休み：4、11、12、18、25日

〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6 ワールド イン アオヤマ 5F

最近、新作ソフトで、発売が遅れている商品があります場合、発売予定日が分かり次第、ハガキにてお知らせ致します。

注文方法

①お申込みは注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい。
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です。
③お申込みいただいた商品は約6～10日位でお届けします。
④売切れになった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります。
— 在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります —

24時間 *Information*	
8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏 名

御住所 〒

TEL ( )

本体機種
2D 2DD 2HD 1DD T/B ROM

商品名 割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円

郵送料を忘れずに御注文下さい。

03(989)1121

営業時間：月～金、10:30－17:00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係

FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798
お送りいただく住所と池袋SHOPは住所が異なります。

かならず安い!! 価格はお電話にてナットクしてお申し込み下さい。

パソコン情報センター ☎東京03-462-2294

全国どこでもお電話1本!! 全国通信販売!! 月々3,000円よりクレジットOK!!

NEC PC-9801VX21	NEC PC-9801CV21	NEC PC-9801UX21	NEC PC-88VA	NEC PC-8801MA	NEC PC-8801FA	NEC PC-9801LV21
			33%引 限定特価品			
定価¥~~433,000~~	定価¥~~356,000~~	定価¥~~348,000~~	定価¥~~298,000~~	定価¥~~198,000~~	定価¥~~168,000~~	定価¥~~345,000~~
お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	特価¥198,000	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安

NEC PC-KD854	NEC PC-KD862	NEC PC-KD863S	NEC PC-TV353	SANYO CMT-147S	SANYO CMT-147L	THOMSON 4475N
4050文字カラーモニター 0.39ピッチ アナログ	4050文字カラーモニター 0.39ピッチ アナログ	4050文字カラーモニター アナログ・ステレオアンプ スピーカー付	4050文字カラーモニターTV アナログ	4050文字カラーモニター アナログ 0.39ピッチ	4050文字カラーモニター アナログ＆デジタル 0.39ピッチ	4050文字カラーモニター アナログ＆デジタル 0.31ピッチ
定価¥~~89,800~~	定価¥~~99,800~~	定価¥~~118,000~~	定価¥~~110,000~~	定価¥~~74,800~~	定価¥~~79,800~~	定価¥~~99,800~~
特価¥52,000	お電話にて激安	お電話にて激安	特価¥78,000	特価¥45,800	特価¥47,800	特価¥47,800

NEC NM-9950II	brother M-1024IIPX	star AR-2415	star TR-24CL	NEC PC-PR201V	NEC PC-PR201TH	SANYO sanword 11 (SWP-M11)
				48%引 限定特価品		
136桁 15インチ 24ドット漢字プリンター	80桁 10インチ 24ドット漢字プリンター	136桁 15インチ 24ドット漢字プリンター	A4 カラー24ピン 熱転写漢字プリンター	136桁15インチ 24ドットカラー漢字プリンター	136桁15インチ 熱転写カラー漢字プリンター	ポータブルワープロ
定価¥~~245,000~~	定価¥~~99,800~~	定価¥~~144,000~~	定価¥~~69,800~~	定価¥~~298,000~~	定価¥~~145,000~~	定価¥~~35,800~~
特価¥144,000	特価¥55,000	特価¥74,000	特価¥36,800	特価¥155,000	特価¥114,000	特価¥29,800



全国どこでも 電話1本、即お届け!!

東京 03-462-2294

- 販売価格をご確認の上お申し込み下さい。
- セット又は単体の価格が¥30,000以上の商品は、すべて分割払いができます。お問い合せ下さい。
- 3～60回、又はボーナス併用の分割払いもOKです。
- 全商品、完全メーカー保証つきです。
- その他の周辺機器、ソフトも取扱っております。

SHARP X68000 セット

CZ601C(本体)
CZ601D(専用ディスプレイTV)
CZ6STI-E(チルトスタンド)

合計定価¥~~445,400~~
大特価 お電話にて激安

回数	1回目	2回目以降
18	22,160	22,100
24	18,520	17,100
36	12,750	12,100
60	9,620	8,000

Victor HC-95 MSX2 限定5台

3.5インチFDD2基内蔵
ビデオ編集に最適
もちろん豊富なMSXゲームもOK!

定価¥~~198,000~~
特価 ¥129,000

回数	1回目	2回目以降
12	12,290	11,900
18	9,360	8,100
24	7,320	6,300
36	7,250	4,400

SONY MSX2 HB-F900(B) HIT BIT PRO AV

●スーパーインポーズやデジタイズも思いのまま、プロ並みのビデオ編集ができます。

定価¥~~148,000~~
特価 ¥114,000

回数	1回目	2回目以降
12	11,040	10,500
20	6,840	6,600
36	6,000	3,900

EPSON PC-286V (STD)

NEC・PC-9801VX21と同じ機能でこの価格…絶対お買得!

定価¥~~298,000~~
特価 ¥219,000

回数	1回目	2回目以降
12	20,890	20,200
20	12,740	12,700
36	7,750	7,600
60	7,220	5,000

SHARP パソコンテレビ X1G 10

限定20セット

CZ820CE(本体) ¥69,800
AN58C(RFアダプター) ¥2,980

写真のTVは別売りです。
そのままTVにつなげます。

合計定価¥~~72,780~~
現金特価 ¥19,800

SHARP X1 turbo Z セット

限定10セット 42%引き

CZ880CB(本体)
CZ880DB(純正ディスプレイ)

合計定価¥~~327,800~~
お電話にて激安

回数	1回目	2回目以降
15	14,000	13,800
24	11,300	9,000
36	7,250	6,400
60	7,500	4,200

SHARP パソコンテレビ X1G 30 セット

CZ822CB(本体) ¥118,000
CZ820DB(専用ディスプレイTV) ¥79,800

合計定価¥~~197,800~~
特価 ¥109,000

回数	1回目	2回目以降
12	10,990	10,000
18	6,960	6,900
24	6,720	5,300
36	6,750	3,700

SHARP X1 twin セット

CZ-830CB本体 ¥99,300
CZ-830DB(モニター) ¥98,000

合計定価¥~~197,300~~
特価 ¥149,000

回数	1回目	2回目以降
10	16,610	16,200
18	10,060	9,400
36	7,750	5,100
60	5,020	3,400

お申し込み方法

- 今すぐお電話でお申し込み下さい。
- 下取品、中古品は一切扱っておりません。
- お急ぎの方は、住所・氏名・電話番号・商品名を明記の上、下記宛まで直接代金を現金書留でお送り下さい。到着次第3日～5日程でスピード発送致します。
- 人気商品については多少遅れる場合があります。

パソコン・OAのトータルプランナー
パソコン情報センター
☎ 東京 03(462)2294
〒150 東京都渋谷区神南1-11-5 ダイネスビル10F
振込先：大和銀行 渋谷支店 普通 6615454

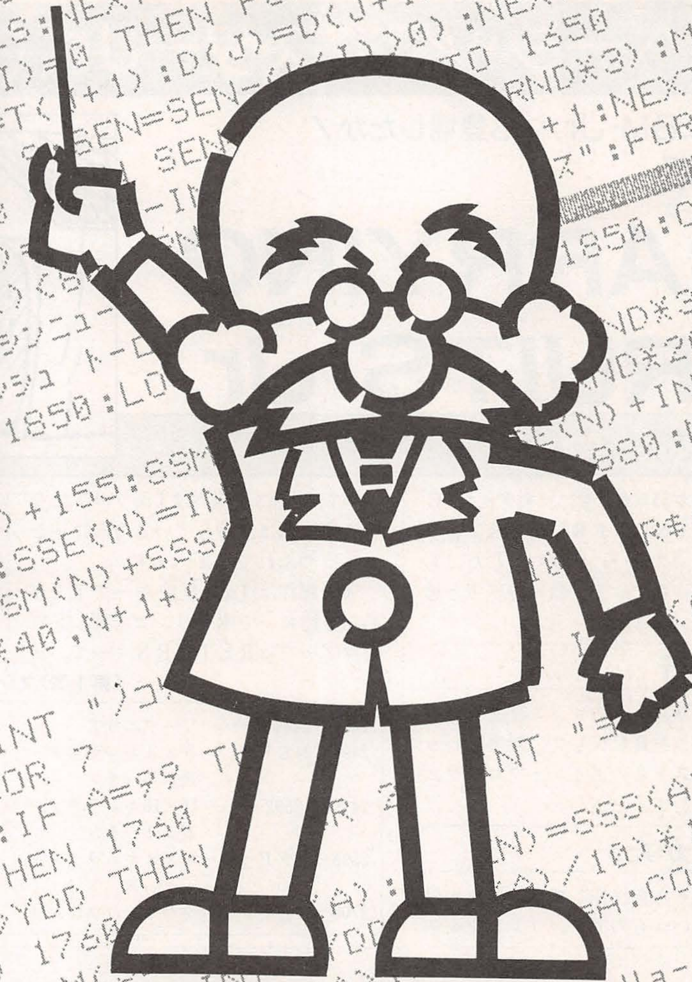
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，"CHECKER FLAG"というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



BM特選
プログラム・コーナー

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚〜5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表や，フローチャートはかならず付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例N80SRベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2〜3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

ベーシックマスターJr.(L II_2)用

ついにBM-Jr.にも登場したか！

移植版

CARRYING FRUITS Jr.

（キャリング フルーツ ジュニア）

佐々木　正則

ベーマが85年6月号に掲載された「CARRYING FRUITS」をベーシックマスターに移植しました。ちょっと古いですけど，結構遊べると思いますよ。

実　行

まず，**リスト1**のマシン語書き込みプログラムをRUNして，無事終わったら，**リスト2**のメイン・プログラムをRUNしてください。

遊びかた

たかちゃんを操作してリンゴを小屋に運ぶというものです。リンゴを4個すべて，小屋まで運べば1面クリアになります。氷は，押している方向に何かあればつぶれてしまいます。

キー操作は[I][M][J][K]キーで上下左右，[英数]キーで氷やリンゴを押します。ギブアップは[RETURN]キーで，チャンスは5回です。左右端には壁があると思ってプレイしてください。

プログラムについて

Jr.ではグラフィック画面を使っていますが，2700～3EFF番地を使用し

《第1表》マシン語エリア

2480～248F	ワークエリア	3FA0～3FBD	ノイズ音発生ルーチン
2490～24EF	8×8キャラクター表示ルーチン	3FC0～3FD3	グラフィック画面消去ルーチン
24F0～2592	16×16キャラクター表示ルーチン	3FD4～3FDF	座標計算ルーチン
2598～26FF	8×8キャラクター・データ	3F00～3F9F	16×16キャラクター・データ
2700～3EFF	グラフィックRAM	3FE0～3FF3	テキスト画面用キャラクター・データ

《リスト1》マシン語書き込みのプログラム・リスト

```
100 REM ##########  CARRING FRUITS  INITIALIZE PROGRAM  ##########
110 CLEAR :POKE 8,$24,$7F:POKE $7A,$24,$7F
120 LET A=$2480:LET L0=1020:LET L1=1240:GOSUB 170
130 LET A=$3F00:LET L0=1260:LET L1=1340:GOSUB 170
140 MUSIC T2Q0P0ｿRｿRｿRｿR
150 LET CURSOR=2:PRINT "FINISHED. MAIN PROGRAM ｦ LOAD ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡"
160 END
170 FOR L=L0 TO L1 STEP 10:LET C=A
180 LET CURSOR=0:PRINT "NOW WRITING LINE ";L
190 FOR I=0 TO 24 STEP 4:READ D$
200 FOR J=1 TO 7 STEP 2:LET D=VAL("$"+MID$(D$,J,2))
210 POKE A,D:LET A=A+1:LET C=C*256+D:LET C=C-3179*INT(C/3179):NEXT J:NEXT I
220 READ D$:IF C<>VAL("$"+D$) THEN PRINT "ERROR !";CHR$(7):END
230 NEXT L:RETURN
1000 REM *********   ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ   *********
1010 REM 2480-26FF
1020 DATA 00000000,00000000,00000000,00000000,CE2700FF,2484B624,81BB2484,0E1
1030 DATA B72484B6,2480BB24,85B72485,CE2598F6,24828608,BDF0034A,26FAFF24,8AC
1040 DATA B6C608BD,F003FF24,8BFE2486,A6008BFF,2486FE24,84A700C6,20BDF003,06A
1050 DATA FF2484FE,2486BC24,8826E2FE,2480DF0F,B62483B7,E8908620,BDF01539,969
1060 DATA CE2700FF,2484B624,81F62480,5849BB24,84FB2485,B72484F7,2485CE3F,909
1070 DATA 00F62482,8620BDF0,034A26FA,FF2486C6,20BDF003,FF2488CE,3FE0F624,A0B
1080 DATA B28604BD,F0034A26,FAFF248A,FE2486A6,00E60108,08FF2486,FE2484A7,A4D
1090 DATA 00E701C6,20BDF003,FF2484FE,2486BC24,8826DDB6,2483B7E8,90FE2480,330
1100 DATA DF0F7800,0F780010,BDFFF5FF,248CC602,37C602FE,248AA600,7C248BFE,2A6
1110 DATA 248CA700,7C248D5A,26EDB624,8D8B1EB7,248D335A,26DE3900,00000000,809
1120 DATA FE8282E2,E2E2FE00,38080838,38383800,FE0E0EFE,E0E0FE00,FE0E0E7E,535
1130 DATA 0E0EFE00,8080C4C4,FE1C1C00,FE8080FE,0E0EFE00,FE8080FE,E2E2FE00,C66
1140 DATA FE020418,38383800,7C4444FE,E2E2FE00,FE8282FE,0E0EFE00,00000000,2E4
1150 DATA 00000000,00000000,00C0C000,02040810,20408000,0000007C,00000000,9F4
1160 DATA 38440418,10001000,10383810,10001000,FEFEFE00,EFEFEF00,7C4444FE,AC4
1170 DATA E2E2E200,FC8484FE,E2E2FE00,FE8280E0,E0E2FE00,F88482E2,E2E4F800,1D1
1180 DATA FE8280FC,E0E2FE00,FE8080FC,E0E0E000,FE8280EE,E2E2FE00,828282FE,4AA
1190 DATA E2E2E200,1010101C,1C1C1C00,FE101070,7070F000,82828EF8,EEE2E200,767
1200 DATA 808080E0,E0E0FE00,FE8ABAEA,EAEAE200,FE8282E2,E2E2E200,FE8E8E8E,812
1210 DATA 8282FE00,FE8282FE,E0E0E000,FE868696,8A86FE00,FC8484FE,E2E2E200,8DE
1220 DATA FE8280FE,0E8EFE00,FE10101C,1C1C1C00,828282E2,E2E2FE00,E2E2E2E4,411
1230 DATA 24243C00,828A8AEA,EAEAFE00,8282EE38,EEE2E200,828282FE,0E0EFE00,02F
1240 DATA FE020EF8,E0E0FE00,0E080808,08080E00,E0202020,2020E000,00000000,1D2
1250 REM 3F00-3FFF
1260 DATA 00000000,00000000,00000000,00000000,00000000,00000000,00000000,716
1270 DATA 00000000,00003FFC,7FFE7FFE,7FFE7FFE,7FFE7FFE,6FFE6FFE,6FFE67FE,6E4
1280 DATA 73FE7EFE,3FFC0000,00200040,00800080,1EF83ADC,7C3E7FFE,7FFE7FFE,289
1290 DATA 3FFC3FFC,1FF81FF8,07E00000,00000180,03C007E0,0FF01FF8,3FFC7FFE,464
1300 DATA 1FF81FF8,1C381C38,1C381FF8,1FF80000,000001E0,07F80C7C,1EFE1EFE,5F0
1310 DATA 7FFE1002,1212152A,10021002,11E20C0C,03F00000,0FCEB000,A6007FEE,6C5
1320 DATA B08D0DB7,EE808D08,0BBCB100,26EE0E39,C6085A26,FD390000,8608CE27,744
1330 DATA 00640068,0108088C,3F0026F5,4A26EF39,7C248039,7A248139,7C248139,2C5
1340 DATA 20202020,010A0507,07050A01,FCFD0409,07058182,00000000,00000000,57B
1350 REM -----  E  N  D  !!
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 REM //////////   INITIALIZE   //////////
20 CALL $E14F:POKE 8,$24,$7F:POKE $7A,$24,$7F:LET O$="ﾄﾐｿﾄﾄﾐｿﾄｿﾗｿﾐﾄﾚﾄR"
30 POKE $7F0,$BD,$E1,$4F,$7F,$EF,$E0,$7E,$BC,$2B:POKE 4,7,$F0
40 DIM M$(16):POKE $EFE0,$CF:LET D9=$100:DEF FNP=PEEK(D9+X1+X1+Y1*64)
50 LET P0=$2480:LET E0=$2490:LET E1=$24F0:LET R=0
60 LET T=5:LET C$=CHR$(160)+"./-?!"+CHR$(157):MUSIC T1Q2V4
70 LET O=1:LET L=0:GOSUB 530
80 GOTO 170
90 REM //////   TAKA-CHAN MOVE   /////////
100 LET G=ASC(INKEY$):IF G=13 THEN GOTO 400
110 LET X0=(G=75)*(X<15)-(G=74)*(X>0)
120 LET Y0=(G=77)-(G=73):IF X0+Y0=0 THEN GOTO 100
130 IF PEEK($EEC0)=239 THEN GOTO 190
140 LET X1=X+X0:LET Y1=Y+Y0:IF FNP<>32 THEN GOTO 170
150 MUSIC "P0"+MID$(O$,O,1):LET O=O+1:IF O>16 THEN LET O=1
160 POKE P0,X,Y,0,0:CALL E1:LET X=X+X0:LET Y=Y+Y0
170 POKE P0,X,Y,4,7:CALL E1:GOTO 100
```

《OVER FLOW》海や山での楽しかった思い出も，ヒーコラヒーコラやり終えた夏休みの宿題も，ひとまず忘れて，また勉強にパソコンにとがんばりましょう。ちょっとその前に，OFを読んでみよう。気分はもう最高なんです。

ているので"CALL＄E37E"を実行する必要はありません。LII₂ではテキスト画面で動くはずです。

文字を書くときにノイズ音がしますが，これは単にB000からのBASIC ROMの内容を順番に読み込んで，EE80番地にストアしているだけです。

終わりに

キャラクター作りのセンスとかがあんまりないので，たかちゃんのキャラがへんになってますが，かえって個性があっていいかな，なんて思っています。

次回はオリジナルを投稿したいと思います。

★　★

◀《写真1》1面はPC面 リンゴを家に運ぶんだが……

▶《写真2》つまってしまってギブアップ。がんばれ！

◀《写真3》でました我らがベーシックマスター面

```
180 REM /////////   PUSH! PUSH!   //////////
190 LET X1=X+X0:LET Y1=Y+Y0:IF (X1<0)+(X1>15) THEN GOTO 100
200 IF (FNP=157)+(FNP=32)+(FNP=252) THEN GOTO 100
210 LET X2=X+X0:LET Y2=Y+Y0:ON (FNP=7)+(FNP=1)*2 GOTO 220,320
220 LET X1=X2+X0:LET Y1=Y2+Y0:IF (X1<0)+(X1>15) THEN GOTO 100
230 ON (FNP=252)+(FNP<>32) GOTO 100,260
240 POKE P0,X2,Y2,0,0:CALL E1:LET X2=X1:LET Y2=Y1
250 POKE P0,X2,Y2,2,4:CALL E1:POKE $EE80,0,255:GOTO 220
260 LET L=L+1:POKE P0,X2,Y2,0,4:CALL E1
270 IF L<4 THEN MUSIC P0DトトUトU#シ:GOTO 100
280 LET R=R+1:MUSIC T1P2UトUレP4UミUミUトUトソソミミソソラシP7UトP9RR:IF R<16 THEN GOTO 70
290 LET X1=6:LET Y1=8:LET A$=":ALL:ROUND:CLEAR:??:":GOSUB 750
300 LET X1=7:LET Y1=11:LET A$=":CONGRATULATIONS?:":GOSUB 750
310 MUSIC P2レBレレミBミミフミフソBソソラBララシBシシUトP1UレUミUフUソUラUシP7U#シR:GOTO 470
320 LET X1=X2+X0:LET Y1=Y2+Y0:IF (X1<0)+(X1>15) THEN GOTO 340
330 IF FNP=32 THEN GOTO 350
340 FOR I=0 TO 20:POKE $EE80,0,RND(255):NEXT I:GOTO 160
350 LET X1=X2+X0:LET Y1=Y2+Y0:IF (X1<0)+(X1>15) THEN GOTO 100
360 IF FNP<>32 THEN GOTO 100
370 POKE P0,X2,Y2,0,0:CALL E1:LET X2=X1:LET Y2=Y1
380 POKE P0,X2,Y2,1,5:CALL E1:POKE $EE80,0,255:GOTO 350
390 REM //////////   GIVE UP!   //////////
400 LET T=T-1:IF T=0 THEN GOTO 440
410 LET X1=10:LET Y1=10:LET A$=":GA=N=BA:??:":GOSUB 750
420 MUSIC T1P1U#シUソUミUトソミトDソDミDトP9RR:GOTO 70
430 REM /////////   GAME  OVER   /////////
440 POKE P0,25,23,5,7:CALL E0:POKE $3F9,53
450 LET X1=7:LET Y1=8:LET A$="===:GAME:OVER:===":GOSUB 750
460 MUSIC P6RミP3フR#フRP4ソP2ラP4シP2UトP5RP3トP5RR
470 LET X1=16:LET Y1=18:LET A$="PUSH:[S¥:KEY":GOSUB 750
480 IF R>15 THEN LET R=15
490 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 490
500 IF PEEK($EEC0)=239 THEN GOTO 60
510 GOTO 50
520 REM /////////   SCREEN SET   /////////
530 CALL $3FC0:CLEAR :POKE $E891,(R-6*INT(R/6))+1:GOSUB 810
540 IF R>0 THEN FOR I=1 TO R*28:READ A$:NEXT I
550 FOR I=0 TO 31:POKE P0,I,1,16,2:CALL E0:POKE P0+1,22:CALL E0
560 POKE $120+I,157:POKE $3C0+I,157:NEXT I
570 FOR I=1 TO 2:FOR Y=1 TO 10:READ A$:IF ASC(A$)=4 THEN GOTO 610
580 FOR J=0 TO 3:LET B$=M$(VAL("$"+MID$(A$,J+1,1))+1):FOR K=0 TO 3
590 IF MID$(B$,K+1,1)="1" THEN ON I GOSUB 710,740
600 NEXT K:NEXT J
610 NEXT Y:NEXT I
620 FOR I=0 TO 3:GOSUB 800
630 POKE P0,X,Y,2,4:CALL E1:NEXT 1:GOSUB 800
640 POKE P0,X,Y,3,6:CALL E1:POKE $E890,2:POKE D9+Y*64+X+X,$FC,$FD:GOSUB 800
650 FOR I=0 TO 31:POKE $100+I,160:POKE $3E0+I,160:NEXT I
660 READ A$,X1:LET Y1=0:GOSUB 750
670 LET A$="ROUND:"+RIGHT$(STR$(100+R+1),2)+":::::MISS:"+RIGHT$(STR$(5-T),1)
680 LET X1=6:LET Y1=23:GOSUB 750
690 MUSIC P2シラP4ソソラシUトソト:RETURN
700 REM ////////   SUB ROUTINES   ////////
710 POKE P0,J*8+K+K,Y+Y,16,2:CALL E0:CALL $3FDC:CALL E0
720 CALL $3FD4:CALL $3FD8:CALL E0:CALL $3FDC:CALL E0
730 LET CURSOR=J*8+K+K,Y+Y:PRINT CHR$(157,157,10,8,8,157,157);:RETURN
740 POKE P0,J*4+K,Y,1,5:CALL E1:RETURN
750 FOR I=1 TO LEN(A$):LET C=ASC(MID$(A$,I,1)):POKE P0,X1+I-1,Y1,C-48,7
760 CALL E0:IF (C>57)*(C<65) THEN LET C=ASC(MID$(C$,C-57,1))
770 IF (C>90)*(C<93) THEN LET C=ASC(MID$("[]",C-90,1))
780 LET CURSOR=X1+I-1,Y1:PRINT CHR$(C);:IF C<>160 THEN CALL $3FA0
790 NEXT I:MUSIC T1Q2P7UシP3R:RETURN
800 READ A$:LET A=VAL("$"+A$):LET X=A-16*INT(A/16):LET Y=INT(A/16)+1:RETURN
810 RESTORE :FOR I=1 TO 16:READ M$(I):NEXT I:RETURN
820 REM //////////   BIT DATA   //////////
830 DATA 0000,1000,0100,1100,0010,1010,0110,1110
840 DATA 0001,1001,0101,1101,0011,1011,0111,1111
850 REM /////////   ROUND DATA   /////////
860 DATA ,,D7EB,5428,D728,5028,5028,50EB,,
870 DATA ,00E0,0004,,,,,0004,,7000
880 DATA 12,3B,81,83,53,54,PC=SERIES:;;;NEC,8
890 DATA 000F,,ED67,2451,E551,0551,0541,E547,,7870
900 DATA ,,,,,,,,B441,
910 DATA 4B,70,78,8E,10,11,SMC=70<777<777C:;;;SONY,4
920 DATA 0C30,,8763,02C1,0280,4280,42C1,C363,1000,100C
930 DATA ,0008,0014,,0100,0008,0008,0010,,0C30
940 DATA 14,46,4D,77,63,64,IBM=JX:;;;IBM,9
950 DATA 000E,,87E3,0222,02E3,42A0,42A1,C323,,
960 DATA ,,000B,,0800,2000,2000,2000,2220
970 DATA 46,67,83,89,64,54,JR=100<200<800:;;;NATIONAL,3
980 DATA ,,C6B1,8301,0101,0101,8301,C601,,000E
990 DATA ,5580,,3010,,,,,
1000 DATA 31,46,52,6B,71,70,X1=SERIES:;;;SHARP,7
1010 DATA ,,C7E3,4020,C728,0428,0428,C7E3,1008,100E
1020 DATA ,,0804,,2880,,,,4400,
1030 DATA 53,6B,84,8D,65,55,SC=3000<H:;;;SEGA:ENTER:PRISES,1
1040 DATA ,,BDBD,5507,5D32,5122,1127,1DBD,,
1050 DATA ,000B,,,,,,0040,0905,
1060 DATA 1E,4B,67,89,22,12,MSX=SERIES:;;;MICROSOFT,4
1070 DATA ,,BDBD,5527,5D32,5522,1527,15AD,,
1080 DATA 0140,0001,,,,,,C000,0028,0440
1090 DATA 11,25,5B,68,31,41,MAX:MACHINE:;;;COMODOLE,4
1100 DATA ,,C363,42A2,C7A2,C4A2,C422,C722,,000E
1110 DATA 0800,4202,0010,,,1010,,0010,,
1120 DATA 19,26,81,8B,7C,6C,BASIC:MASTER:SERIES:;;;HITACHI,1
1130 DATA ,,C763,44C1,C780,4180,43C1,4663,,
1140 DATA ,0440,2018,,,,,,0010,080E
1150 DATA 12,4E,51,59,5C,4C,RX=78:;;;BANDAI,8
1160 DATA ,,2AB7,2290,2290,6390,4190,C9B7,,
1170 DATA 0005,,0040,4102,,,0002,0200,0004,2400
1180 DATA 11,33,4A,71,63,53,VIC=1001:;;;COMODOLE,6
1190 DATA ,,C6E3,4520,45E3,4502,4402,44E3,,
1200 DATA ,,2010,,1010,,,2010,1020,4800
1210 DATA 1D,2E,5A,74,6C,5C,M5<PRO<JR;:;;;SORD,7
1220 DATA 700E,1000,D6E3,450A,4589,45C0,4420,44E3,,
1230 DATA ,,,0020,2000,,0100,0900,0100,AC00
1240 DATA 57,5D,61,81,24,14,MZ=SERIES:;;;SHARP,7
1250 DATA 000F,,C781,4001,C701,0401,0401,C701,0008,000F
1260 DATA 1000,1800,1002,0004,0800,,000A,1000,1001,1000
1270 DATA 1C,64,6A,6E,33,34,MB=S1:;;;HITACHI,8
1280 DATA ,,C763,40A2,C3A2,40A2,4022,4022,0810,0E70
1290 DATA 4208,1580,0800,,,2800,,2000,0400,2008
1300 DATA 31,67,7E,8B,76,75,FM=SERIES:;;;FUJITSU,6
1310 DATA ,,C7E3,4022,C3E3,4020,4020,4020,,
1320 DATA ,2822,,2204,,,,0018,2042,
1330 DATA 46,51,54,5B,33,34,FP=1000<1100<3000:;;;CASIO,3
```

★内容もとってもおもしろく，短いプログラムができた。あとは，パソコンを買うだけだ。（茨城県北茨城郡・滝沢君の悪友長谷川俊昭16才）……【編：その作ったというプログラムが買ったパソコンでは動かないってことも。】

ベーシックマスターLⅢマーク5/S1用

X１からの移植作品であります

移植版
キャンドル
CANDLE

ちやふりみ

●ゲーム方法

主人公を動かして(8246キーで上下左右)，まずライターを取ってください。つぎにローソクに火をつけていきます。すべてのローソクに火をつける(ローソクの上を通る)ことができるとドアが出現します。

無事にドアのところにいくと面クリアとなります。ところがドアにたどりつく前に，敵に火を消されると，ドアは消えてしまいます。

スペース・キーで進行方向の壁を壊すことができますが，１面につき５回までしか使えません。敵は壁を通り抜けて動き回ります。敵につかまりそうになったら○○○してみてください。

ゲームの途中でプログラムを止めたいときはESCキーを押してください。

●プログラムについて

比較的容易に，16進数（と同じ形のもの）を２進数に変換する方法を考えついたので，使ってみました。あらか

▲《写真1》タイトル画面。X１からの移植版だぞ

▲《写真2》ライターを取ってローソクに火をつける

▲《写真3》すべてつけると，ほらドアが現れるぞ

▲《写真4》壁は５回までなら壊せる。うまく使おう

《リスト１》ＩＧ定義のプログラム・リスト

```
10 '■■ I.G SET ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ■■
15 WIDTH 40:SCREEN ,,1
20 GOTO'1180
25 LOCATE 1,3:POKE278,32:PRINT"abcdefghijklmnopqrstuvwxyz":COLOR 7
30 LOCATE 1,5:              PRINT"abcdefghijklmnopqrstuvwxyz"
40 '
50 LOCATE 1,9:POKE278,32:PRINT"ab ef ij mn qr uv"
60 LOCATE 1,10:             PRINT"cd gh kl op st wx":COLOR 4
70 '
80 LOCATE 8,15:PRINT"** Main Program Load **"
90 '
100 RUN ""
1170 '
1180 LOCATE 15,5:PRINT"IG SET":LOCATE 5,10:COLOR 4:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ・・・":CO
LOR 7:POKE&HFFE9,1:P=&HA000:D=&HFFEA:X=27:DIM C(X):POKE D,7:FOR I=P TO P+8:POKE
I,0:NEXT
1190 FOR A=1 TO X:READ I$:C(A)=VAL(I$):C=1:GOSUB 1210:C=2:GOSUB 1210
1200 C=4:GOSUB 1210:NEXT:POKE&HFFE9,0:CLS:GOTO 25
1210 POKE D,C:READ A$:M=1:FOR E=P+C(A)*8 TO P+C(A)*8+7
1220 POKE E,VAL("&H"+MID$(A$,M,2)):M=M+2:NEXT:RETURN
1230 '     CHR      C=1                C=2                C=4
1240 DATA  97,000000010F1F3F3F,000000010F1F7FFF,180402020000040C0
1250 DATA  98,000000B0F0F8FCFC,00000080F0F8FEFF,1820404000000203
1260 DATA  99,3D3D3D3F1F1F3E3E,FDFD7D3F1F1F3E3E,C0C0400000103E3E
1270 DATA 100,BCBCBCFCF8F87C7C,BFBFBEFCF8F87C7C,030302000087C7C
1280 DATA 101,0000040606000000,80C0E4F6F6F0D0C0,0000040686C3C7CD
1290 DATA 102,0000103030000000,0000103030000000,0000103030E0F0D8
1300 DATA 103,000000000000070F,C0C0008000C0C7CF,C7C7C3FFC7C3C7CF
1310 DATA 104,00003E3E3E3E7C78,0000000000006078,F0F0D4EAD4EA7478
1320 DATA 105,0000000000000207,0000000000000207,0000000000000207
1330 DATA 106,00000000000020F0,0040404080B0A0F0,0040404080B0A0F0
1340 DATA 107,0303010101030307,0303010101030307,0303010101030307
1350 DATA 108,E0E0C0C0C0E0E0F0,E0E0C0C0C0E0E0F0,E0E0C0C0C0E0E0F0
1360 DATA 109,0038787878787838,0038484949494838,0038787979797838
1370 DATA 110,0000000000000000,2070F8FCFCFCF870,20508042424A870
1380 DATA 111,0707070707070703,0704040404040603,0707070707070703
1390 DATA 112,F8F8F8F8F8F8F8F0,F8080808080818F0,F8F8F8F8F8F8F8F0
1400 DATA 113,0000000000000006,0001030707070307,0001020404040207
1410 DATA 114,0000000000000030,80C0E0F0F0F0E0F0,B04020109090A0F0
1420 DATA 115,0303010101030307,0303010101030307,0303010101030307
1430 DATA 116,E0E0C0C0C0E0E0F0,E0E0C0C0C0E0E0F0,E0E0C0C0C0E0E0F0
1440 DATA 117,0000000000000000,0103070F0F1F1F1F,0103070F0F1F1F1F
1450 DATA 118,0000000000000000,406070787 87C7C7C,40607078787C7C7C
1460 DATA 119,0000040404000000,3F3F3B7B7B7F7F7F,3F3F3B7B7B7F7F7F
1470 DATA 120,0000101010000000,7E7E6E6F6F7F7F7F,7E7E6E6F6F7F7F7F
1480 DATA 121,010101FF101010FF,010101FF101010FF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1490 DATA 122,00C3FBF3F3E7FF7E,00403C3C3C3B0000,7EFCF8F0F0E0B000
1500 DATA  32,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
```

《リスト２》メイン・プログラム・リスト

```
1 '■■  ―Candle―  ■■
2 WIDTH 40:SCREEN ,,0:COLOR 7,0:DEFINT B-W:CLEAR 300,&H7FE6:RANDOMIZE TIME
3 '■■ Music Sub Routine ■■
4 RESTORE 5:FOR I=&H6000 TO &H606F:READ MUS$:POKE I,VAL("&H"+MUS$):NEXT:GOTO 16
5 DATA 20,04,40,04,5A,00,E6,03,34,04,EC,8C,F5,3D,44,56
6 DATA 10,AE,BC,F0,8D,24,31,A4,26,02,31,21,1A,50,E6,E6
7 DATA 8E,00,08,8D,3B,A6,8C,DA,4A,26,FD,30,1F,27,03,58
8 DATA 20,F1,31,3F,26,E8,1C,AF,35,84,34,06,4F,5F,34,26
9 DATA 10,8E,00,10,68,63,69,62,69,61,69,E4,EC,E4,A3,64
10 DATA 25,04,ED,E4,6C,63,31,3F,26,EA,35,26,32,62,39,12
11 DATA F7,FF,D3,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
12 DEFUSR=&H6000
13 READ TL,LG:IF LG=-1 THEN RETURN
14 POKE&H6002,TL:POKE&H6003,LG:PM=USR(Q):GOTO 13
15 '■■ ﾊｲﾚﾂ ■■
16 DIM MH(16,12),ME(16,12),BIN$(15),JR$(15)
17 RESTORE 900:FOR V=0 TO 15:READ BIN$(V):NEXT V
18 RESTORE 920:FOR U=0 TO 15:READ JR$(U):NEXT U
19 '■■ MAIN ■■
20 GOSUB 430
30 POKE&HFFE0,&H04:PE=PEEK(&HFFE0):IF PE=&H80 THEN 80 ELSE IF PE=&H8C THEN POKE&
HFFE0,&HC4:COLOR 7:CLS:END
```

★ベーマガの表紙の影さんは，どうしてあんなに大きい口をしているんですか？(群馬県富岡市・ごんたmkⅢ18才)
……【影：それはネ，キミを食べるためなんだよ。つぐ美：うーん，影さんに似合わないセリフですね。】

じめ２進数と16進数を配列変数に読み込んでおき，画面データを読み込むときにＦＯＲ～ＮＥＸＴ文で数値を読み込んで変換しています。私のように16進数を２進数に変換する方法がわからない人は参考にしてみてください。

●入力と実行

ＮＥＷＯＮ15を実行してから，**リスト１**と**リスト２**を入力してセーブしてください。ロードするときは**ＮＥＷＯＮ15**を実行してから**リスト１**をロード／ランすると，自動的に**リスト２**をロードして，ゲームがスタートします。

●その他

Ｘ１のキー入力がよくわからなかったので（今でもあまり理解していませんが），壁を壊す部分をちがう方法にしました。

しかし，進行方向の壁が壊せないのは，都合が悪いと考え，いろいろやってみてなんとか原作と同じ形にすることができました。

★参考

- ●'87年２月号　Ｘ1用「ＣＡＮＤＬＥ」
- ●'88年４月号　マーク５用「けっとばせい２」

```
40 LOCATE X,Y:POKE278,32:PRINT G$(ME(MX,MY));:COLOR 7:PE=PEEK(&HFFE0)
50 HX=(PE=&HBE)*(ME(MX+1,MY)<>1)-(PE=&HB7)*(ME(MX-1,MY)<>1)
60 HY=(PE=&HCD)*(ME(MX,MY+1)<>1)-(PE=&HBD)*(ME(MX,MY-1)<>1)
70 X=X+2*HX:Y=Y+2*HY:MX=MX+HX:MY=MY+HY
80 LOCATE X,Y:POKE278,32:PRINT JI$;:COLOR 7:IF PE=&HB2 THEN 370 ELSE IF PE=&HAC
THEN 330 ELSE
90 IF ME(MX,MY)=3 THEN RT=1:FOR I=0 TO 4:GOSUB 1020:GOSUB 1030:NEXT I:ME(MX,MY)=
0:SC=SC+1:GOSUB 750
100 IF ME(MX,MY)=2 AND RT=1 THEN GOSUB 1040:LOCATE X,Y:POKE278,32:PRINT G$(4);:C
OLOR 7:ME(MX,MY)=4:FT=FT+1:SC=SC+1:GOSUB 750
110 IF ME(MX,MY)=5 THEN 360
120 IF FT=7 AND DK=0 THEN 400 ELSE IF PE<>&H80 THEN KE=PE:PE=PEEK(&HFFE0)
130 IF (PE=&H80 AND KB<5) THEN GOSUB 250
140 Z=Z+1:IF Z=3 THEN Z=0
150 '■■■ enemy ■■■
160 IF RX(Z)=TX(Z) AND RY(Z)=TY(Z) THEN RX(Z)=INT(RND(1)*14+2)*2-2:RY(Z)=INT(RND
(1)*10+2)*2-2
170 XH=SGN(RX(Z)-TX(Z)):YH=SGN(RY(Z)-TY(Z))
180 XT=(TX(Z)+2)/2:YT=(TY(Z)+2)/2
190 LOCATE TX(Z),TY(Z):POKE278,32:PRINT T$(ME(XT,YT));
200 TX(Z)=TX(Z)+2*XH:TY(Z)=TY(Z)+2*YH
210 LOCATE TX(Z),TY(Z):PRINT EN$;:COLOR 7
220 IF ME(XT+XH,YT+YH)=4 THEN GOSUB 1030:GOSUB 1020:ME(XT+XH,YT+YH)=2:FT=FT-1:HH
=1
230 IF HH=1 AND DK=1 THEN FOR I=0 TO 4:GOSUB 1030:NEXT I:LOCATE EX,EY:PRINT G$(0
);:ME(O,P)=0:DK=0
240 HH=0:IF TX(Z)=X AND TY(Z)=Y THEN 310 ELSE 30
250 '■■■ BREAK WALL ■■■
260 PE=PEEK(&HFFE0):IF (PE=&HCD AND ME(MX,MY+1)=1 AND MY<10) THEN ME(MX,MY+1)=0:
LOCATE MX*2-2,(MY+1)*2-2:PRINT G$(0);:B=1
270 IF (PE=&HBD AND ME(MX,MY-1)=1 AND MY>2) THEN ME(MX,MY-1)=0:LOCATE MX*2-2,(MY
-1)*2-2:PRINT G$(0);:B=1
280 IF (PE=&HB7 AND ME(MX-1,MY)=1 AND MX>2) THEN ME(MX-1,MY)=0:LOCATE (MX-1)*2-2
,MY*2-2:PRINT G$(0);:B=1
290 IF (PE=&HBE AND ME(MX+1,MY)=1 AND MX<15) THEN ME(MX+1,MY)=0:LOCATE (MX+1)*2-
2,MY*2-2:PRINT G$(0);:B=1
300 IF B=0 THEN RETURN ELSE GOSUB 1030:KB=KB+1:B=0:RETURN
310 '■■■ out ■■■
320 FOR I=0 TO 9:GOSUB 1020:GOSUB 1030:NEXT I:LE=LE-1:IF LE=>0 THEN GOSUB 560:GO
TO 30
330 LOCATE 12,10:PRINT"GAME OVER";:RESTORE 1110:GOSUB 12:POKE&HFFE0,&HC4:CLS:SCR
EEN ,,0
340 IF HS<SC THEN HS=SC
350 GOSUB 480:GOTO 30
360 '■■■ ｸﾘｱ ■■■
370 LOCATE 14,10:PRINT"CLEAR":RESTORE 1090:GOSUB 12
380 SC=SC+20
390 RO=RO+1:IF RO>10 THEN LOCATE 12,8:PRINT"ALL ROUND":RESTORE 1130:GOSUB 12:POK
E&HFFE0,&HC4:CLS:END:ELSE GOSUB 530:GOTO 30
400 '■■■ ﾄﾞｱ ■■■
410 O=INT(RND(1)*13+3):P=INT(RND(1)*10+2):IF ME(O,P)<>0 THEN 410
420 DK=1:EX=O*2-2:EY=P*2-2:ME(O,P)=5:FOR I=0 TO 9:GOSUB 1030:FOR J=I TO 9:NEXT J
,I:LOCATE EX,EY:POKE278,32:PRINT T$(5);:COLOR 7:GOTO 130
430 '■■■ ｷｬﾗ ﾃｲｷﾞ etc ■■■
440 CI$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
450 HS=200
460 JI$="ab"+CI$+"cd":EN$="ef"+CI$+"gh":G$(0)="  "+CI$+"  ":G$(2)="ij"+CI$+"kl":
G$(3)="  "+CI$+"  ":G$(4)="qr"+CI$+"st":T$(0)="  "+CI$+"  ":T$(1)="zz"+CI$+"zz":
T$(2)="ij"+CI$+"kl":T$(3)="mn"+CI$+"op":T$(5)="uv"+CI$+"wx"
470 '■■■ ﾀｲﾄﾙ ■■■
480 POKE &HFFC6,8:POKE &HFFC7,128:COLOR 6:LOCATE 14,2:PRINT"C A N D L E":LOCATE
14,22:COLOR 1:PRINT"C A N D L E":LE=2:RO=1:SC=0:MF=0
490 LOCATE 14,5:POKE278,32:PRINT JI$;:LOCATE 18,5:PRINT T$(3);:LOCATE 22,5:PRINT
 G$(2);:LOCATE 26,5:PRINT EN$;:COLOR 7:LOCATE 13,8:PRINT"PUSH [ANY] KEY"
500 IF INKEY$="" THEN RESTORE 1070:GOSUB 12:GOTO 500 ELSE LOCATE 14,5:POKE278,32
:PRINT G$(0);:LOCATE 18,5:PRINT JI$;:FOR I=0 TO 2000:NEXT:LOCATE 18,5:PRINT G$(0
);:LOCATE 20,5:PRINT JI$;:FOR I=0 TO 2000:NEXT
510 LOCATE 22,5:PRINT G$(4);:GOSUB 1040:FOR I=0 TO 2000:NEXT:LOCATE 26,5:PRINT G
$(0);:LOCATE 24,5:PRINT EN$;:FOR I=0 TO 2000:NEXT:LOCATE 22,5:PRINT G$(2);:GOSUB
 1020:GOSUB 1030:COLOR 7
520 LOCATE 13,8 :PRINT"ﾄ■ｰ◢ ﾍｰ┤♠ ...."
530 '■■■ READ DATA ■■■
535 ON RO GOSUB 790,800,810,820,830,840,850,860,870,880
540 FOR Y=1 TO 12:READ WA$,XA$,YA$,ZA$:GOSUB 940:A$=WA$+XA$+YA$+ZA$:A=VAL(A$):FO
R X=1 TO 16
550 MH(X,Y)=VAL(MID$(A$,X,1)):NEXT X,Y
560 '■■■ ﾍﾝｽｳ ■■■
570 FOR I=0 TO 2:TX(I)=28:TY(I)=22
```

```
580 RX(I)=INT(RND(1)*14+2)*2-2:RY(I)=INT(RND(1)*10+2)*2-2:NEXT
590 RT=0:FT=0:KB=0:B=0:DK=0
600 '■■■ ｶﾞﾒﾝ ■■■
610 SCREEN ,,1:POKE278,32:CLS:LINE(0,0)-(31,23),"z",BF:LINE(32,0)-(39,23),"y",BF
620 FOR Y=1 TO 12:FOR X=1 TO 16:ME(X,Y)=MH(X,Y):NEXT X,Y
630 FOR Y=1 TO 12:FOR X=1 TO 16
640 IF ME(X,Y)=0 THEN LOCATE X*2-2,Y*2-2:PRINT G$(0);
650 NEXT X,Y:MX=2:MY=2:X=2:Y=2
660 FOR I=1 TO 7
670 XX=INT(RND(1)*14+2):YY=INT(RND(1)*10+2)
680 IF ME(XX,YY)<>0 THEN 670
690 ME(XX,YY)=2:LOCATE XX*2-2,YY*2-2:POKE278,32:PRINT G$(2);:NEXT
700 QQ=INT(RND(1)*13+3):RR=INT(RND(1)*10+2):IF ME(QQ,RR)<>0 THEN 700
710 ME(QQ,RR)=3:LOCATE QQ*2-2,RR*2-2:PRINT T$(3);:COLOR 7
720 LOCATE 33,1:PRINT"SCORE":LOCATE 34,5:PRINT"TOP":LOCATE 33,6:PRINT"SCORE";
730 LOCATE 33,10:PRINT"LEFT":LOCATE 33,14:PRINT"ROUND";
740 LOCATE 33,20:COLOR 15:PRINT"CAN":LOCATE 35,21:PRINT"DLE";:COLOR 7,0
750 LOCATE 33,3:PRINT USING"#####0";SC:LOCATE 33,8:PRINT USING"#####0";HS
760 IF SC=>200 AND MF=0 THEN LE=LE+1:MF=1
770 LOCATE 33,12:PRINT USING"    ##";LE:LOCATE 33,16:PRINT USING"    ##";RO:RETU
RN
780 '■■■ ｶﾞﾒﾝ DATA [ 1 - 10 ] ■■■
790 DATA F,F,F,F, 8,0,8,1, B,F,F,D, A,0,0,5, A,E,F,5, 8,A,1,5, A,8,5,1, A,F,7,5,
 A,0,0,5, B,F,F,D, 8,1,0,1, F,F,F,F : RESTORE 790 : RETURN
800 DATA F,F,F,F, A,2,1,1, A,B,D,D, 8,A,1,1, F,A,B,D, A,0,8,9, B,F,B,B, A,8,9,1,
 8,A,1,5, E,B,D,5, 8,2,0,5, F,F,F,F : RESTORE 800 : RETURN
810 DATA F,F,F,F, 8,0,0,1, F,F,F,7, 8,0,0,1, E,F,F,F, 8,8,8,9, 8,2,2,1, F,F,F,7,
 8,0,0,1, E,7,F,F, 8,0,0,1, F,F,F,F : RESTORE 810 : RETURN
820 DATA F,F,F,F, 8,4,2,1, F,4,B,D, A,6,A,1, A,0,8,7, A,E,1,1, 8,3,D,F, F,A,1,1,
 9,0,4,5, B,7,7,D, 8,4,4,1, F,F,F,F : RESTORE 820 : RETURN
830 DATA F,F,F,F, 8,2,4,1, B,A,D,D, A,A,5,5, A,3,4,5, 9,C,3,9, C,1,8,3, 9,E,7,9,
 A,2,C,5, B,A,5,D, 8,0,0,1, F,F,F,F : RESTORE 830 : RETURN
840 DATA F,F,F,F, A,2,1,1, A,A,D,5, A,A,5,5, A,B,5,5, 8,8,4,5, F,F,F,D, 8,8,4,5,
 A,B,5,5, A,A,5,5, A,2,1,1, F,F,F,F : RESTORE 840 : RETURN
850 DATA F,F,F,F, 8,9,9,1, A,4,2,5, 9,2,4,9, C,8,1,3, E,7,E,7, E,7,E,7, C,8,1,3,
 9,2,4,9, A,4,2,5, 8,9,9,1, F,F,F,F : RESTORE 850 : RETURN
860 DATA F,F,F,F, 8,4,1,1, 9,5,5,7, F,1,7,1, 8,3,D,D, D,A,0,9, 9,0,A,B, F,7,A,1,
 9,4,3,D, D,5,E,9, 8,4,2,3, F,F,F,F : RESTORE 860 : RETURN
870 DATA F,F,F,F, 8,1,8,1, B,F,F,D, A,2,2,5, 8,8,8,9, B,F,F,D, 8,8,1,1, A,B,5,5,
 A,2,4,5, B,F,F,D, 8,1,8,1, F,F,F,F : RESTORE 870 : RETURN
880 DATA F,F,F,F, 8,1,0,1, B,E,7,D, 8,0,8,1, F,D,3,F, A,0,8,5, 8,9,1,1, F,C,B,F,
 8,1,0,1, B,E,7,D, 8,0,8,1, F,F,F,F : RESTORE 880 : RETURN
890 '■■■ 2 ｼﾝｽｳ ・ 16 ｼﾝｽｳ ■■■
900 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
910 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
920 DATA 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F
930 '■■■ ﾍﾝｶﾝ ■■■
940 FOR D=0 TO 15
950 IF WA$=JR$(D) THEN WA$=BIN$(D)
960 IF XA$=JR$(D) THEN XA$=BIN$(D)
970 IF YA$=JR$(D) THEN YA$=BIN$(D)
980 IF ZA$=JR$(D) THEN ZA$=BIN$(D)
990 NEXT D
1000 RETURN
1010 '■■■ Sound ■■■
1020 POKE &HFFD3,255:POKE &HFFD3,0:RETURN
1030 EXEC &HF7A9:RETURN
1040 POKE &HFFD4,128:BEEP:POKE &HFFD4,0:RETURN
1050 '■■■ Music Data ■■■
1060 ' [ ﾀｲﾄﾙ ]
1070 DATA 100,36,100,36, 88,36,88,36, 128,36,128,36, 120,36,120,36, 136,36,136,3
6, 154,36,154,36, 207,36,207,36, 154,36,154,16, 0,-1
1080 ' [ CLEAR ]
1090 DATA 106,36,100,36,78,36,64,36,78,36,64,16, 0,-1
1100 ' [ GAME OVER ]
1110 DATA 136,10,120,10,113,10,88,1.5,100,10, 88,10,83,10,73,1.5,83,4,83,4, 88,1
.5, 0,-1
1120 ' [ ALL ROUND CLEAR ]
1130 DATA 183,10,207,10,183,10, 173,6,136,16,173,10,183,4,173,6, 183,16,120,1.5,
183,10,113,6, 120,16,136,2, 0,-1
1140 '■■■  - E N D -  ■■■
```

★オーイ。さて，私はこのつぎに何を言おうとしたでしょう。（千葉市・沓川智康14才）……【**編**：答は“トムソーヤ”ということですが。**影**：そんなわかるわけないだろう。**編集長**：私は“中村くん”かと思ったけど…。】

3本のゲームが入ったお楽しみプログラム

ファミリーベーシックV3マガジン創刊号（そうかんごう）

平田　朋広



♥内容

なんと，1本のプログラムに3本のゲーム，そして，編集部のみなさんへのおたよりも入った，とくした気分になれるプログラムです。

◆遊びかたなど

『ソウカンゴウ』なんて書いてあるけど,『2ゴウ』『3ゴウ』もだすのでよろしく。

さて，ゲーム3本の紹介ですが……。

GAME①だっしゅつゲーム

Ⓐボタンを押すとエンジンがかかって空を飛びはじめ，Ⓐボタンを押しながら✚ボタンの上を押すとスピード・アップ，下ならスピード・ダウンとなります。左右にも動けます。

こうしてファイアをよけて，画面の上までだっしゅつしてください。

GAME②あんたはダレ？ゲーム

これは簡単です。ドアの中にだれがいるかを当てるゲームです。

『ドアの中にいるのはダレ？』と聞いてきたら，1～3のキーを押してください。当たれば，つぎの面へ行き，はずれたら終わりです。ちなみに，僕の最高は7面です。

GAME③おみくじうらない

はじまると，おみくじの箱がでます。Ⓐボタンでスタート，Ⓑボタンでストップです。これで運勢をうらないます。

♠そのた

えっと，おたよりコーナーは編集部の人への文なので，見ないのなら200行から400行は打ち込まなくてもいいです。

♣おわりに

オールBASICですので，安心して打ち込んでください(じつは，マシン語がわからない。はじめて買ったベーマガはマシン語教室が最終回だった)。

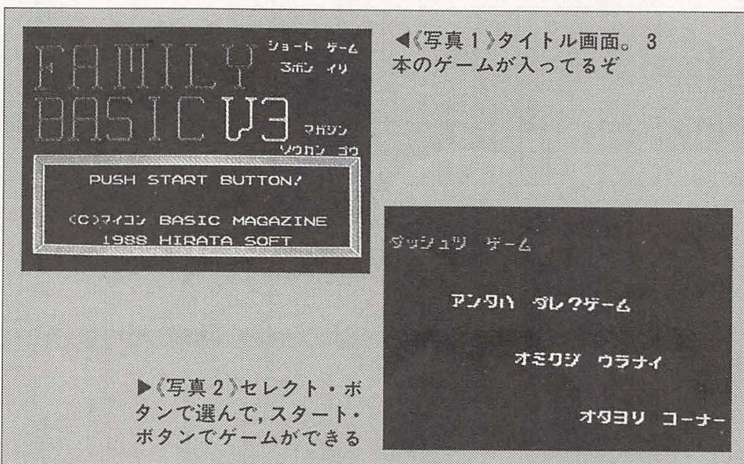
それではV（ブイ）マガだい2ごうでまたお会いしましょう。

❢プログラム入力上の注意

リスト中のm6，k5，k6，k7，10は，キャラクタ・テーブルBの各キャラクタが入ります。

```
KEY1，CHR$(254) ⏎…m6
KEY2，CHR$(237) ⏎…k5
KEY3，CHR$(238) ⏎…k6
KEY4，CHR$(239) ⏎…k7
KEY5，CHR$(240) ⏎…10
```

と定義し，ファンクション・キーのF1～F5で入力してください。



◀《写真1》タイトル画面。3本のゲームが入ってるぞ

▶《写真2》セレクト・ボタンで選んで，スタート・ボタンでゲームができる

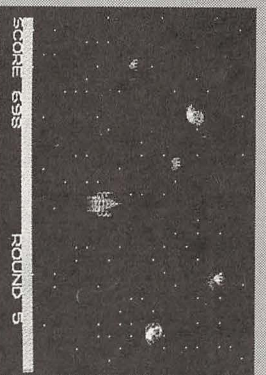
Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	K22	K52	L02	K72	K52	L02		K22	K22	K22		K22		K22			K22		K22		シ	ョ	ー	ト		ゲ	ー	ム
1	K62			K62		K62		K62	K62	K62		K62		K62			K62		K62									
2	K42	K32		K42	K52	K32		K62	K62	K62		K62		K62			L12	K22	L22			3	ボ	ン		イ	リ	
3	K62			K62		K62		K62		K62		K62		K62				K62										
4	K12			K12		K12		K12		K12		K12		K12	K52	L22		K12										
5	K22	K52	L02	K72	K52	L02	K72	K52	L02		K22		K72	K52	L02		K21		K21	K71	K51	L01						
6	K62		K62	K62		K62	K62				K62		K62				K61		K61			K61						
7	K42	K52	K32	K42	K52	K32	L12	K52	L02		K62		K62				K61		K61		K51	K31						
8	K62		K62	K62		K62			K62		K62		K62				K61	K71	L21			K61		マ	ガ	ジ	ン	
9	K12	K52	L22	K12		K12	L12	K52	L22		K12		L12	K52	L22		L11	L21		L11	K51	L21						
10																						ソ	ウ	カ	ン		ゴ	ウ
11	L30	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L70
12	L40																											L40
13	L40					P	U	S	H		S	T	A	R	T		B	U	T	T	O	N	!					L40
14	L40																											L40
15	L40																											L40
16	L40																											L40
17	L40			(	C	)	マ	イ	コ	ン		B	A	S	I	C		M	A	G	A	Z	I	N	E			L40
18	L40																											L40
19	L40						1	9	8	8		H	I	R	A	T	A		S	O	F	T						L40
20	L50	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	M00

《第1図》ファミリーベーシックV3マガジン創刊号のBGグラフィック

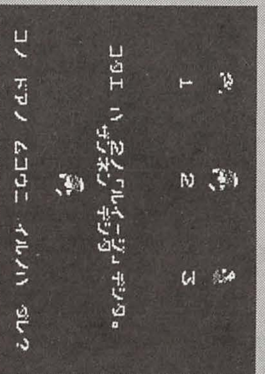
★**どろぼう**：たったった。**警察**：ケチャップ工場へ逃げこんだぞ。まわりをカゴメ。**どろぼう**：そんなことしてもデルモンテ。(和歌山県田辺市・尾前達也)……【**影**：たったった。**一同**：トイレへ行ったぞ。今だ，帰ろう。】

ファミリーベーシックV3マガジン創刊号のプログラム・リスト

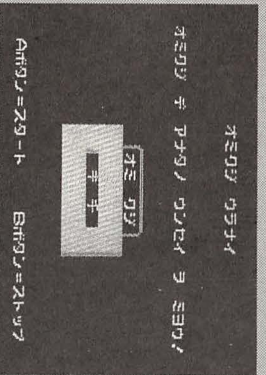
```
10 PALETB 0,14,48,33,2:PALETB 1,14,48,33,53:PALETB 2,14,48,38,41:VIEW
20 IFSTRIG(0)<>1THEN20
30 CLS:FORI=0TO3:PALETB I,1,48,33,2:NEXT:FORI=1TO3:FORJ=4TO25STEP2:COLOR J,4*I+4
,I:NEXT:NEXT
40 LOCATE4,4:PRINT"ﾀﾞｯｼｭﾂ ｹﾞｰﾑ":LOCATE8,8:PRINT"ｱﾝﾀﾊ ﾀﾞﾚ?ｹﾞｰﾑ":LOCATE12,12:PRINT
"ｵﾐｸｼﾞ ｳﾗﾅｲ":LOCATE16,16:PRINT"ｵﾀﾖﾘ ｺｰﾅｰ"
50 MN=0
60 PALETB MN,1,RND(60),33,2
70 IFSTRIG(0)=1THEN100
80 IFSTRIG(0)<>2THEN60
90 PLAY"T1M0V15O3B1GEC":PALETB MN,1,48,33,2:IFMN=3THEN50
95 MN=MN+1:GOTO60
100 SPRITEON:FORI=0TO3:PALETB I,14,14,33,2:NEXT:PALETB MN,14,39,33,2:PLAY"T1O0C3
FB01EA02DG03CFB04EA05DGB":PAUSE99:CLS:PAUSE99
110 ON MN+1 GOTO 500,1000,1500,200
200 PALETB 0,14,48,33,2:PALETB 1,14,48,33,53:PALETB 2,14,48,39,41:VIEW:RESTORE 4
00
205 FORI=13TO19:LOCATE2,I:PRINT"                           ":NEXT
210 FORJ=13TO19STEP2:READA$:FORI=1TO24:B$=MID$(A$,I,1):C$=CHR$(ASC(B$)-10):LOCAT
EI+1,J:PRINTC$:PLAY"O3F1E"NEXT:NEXT
220 LOCATE13,21:PRINT"PUSH A BUTTON!":IFSTRIG(0)<>8THEN220
230 CGSET,0:CLS:PLAY"O0C3FB01EA02DG03CFB04EA05DGB":RUN
400 DATA"*ﾄｯﾐﾋｮ6ｮﾊﾆﾀﾞｭｩﾊﾎﾝｭｭﾍﾟﾇ8***","ﾀﾃﾞﾅｯ6ﾗｯﾅｯ6ﾌﾂﾞﾚﾅｯ6ｿﾃﾞｯﾁﾍﾟﾇﾀI","ﾎﾟﾂﾊ76,MROM
UD¥*PVKQ,ﾍﾟﾔ6ｨｼ","ｿﾄﾊｾｶﾞﾊﾓﾚﾙﾇ8**ﾉｬﾍﾟﾔ6ﾅｨｽﾏｩ8"
500 PALETB 0,14,48,33,2:LOCATE9,7:PRINT"ﾀﾞｯｼｭﾂ ｹﾞｰﾑ":LOCATE8,11:PRINT"PUSH START
!":IFSTRIG(0)=1THEN510
505 IFSTRIG(0)=2THEN230
509 GOTO500
510 CLS:LOCATE11,10:PRINT"START!":PLAY"O2C5RDRB5BB":PAUSE80:CLS:GM=0SC=0R=1:DEFS
PRITE0,(0,1,0,0,0)="ﾋﾟﾌﾟﾛﾜ"
520 E=0X=130Y=168:FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(5,RND(4)*4+3,RND(5)+1,128,0,RND(4)
):NEXT:FORI=0TO99:LOCATERND(28),RND(20):PRINTCHR$(206):NEXT:CGSET,0:LOCATE0,20:P
RINT"m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6":GOSUB990
530 FORI=0TOR-1:POSITION I,0,I*15+40:MOVEI:PLAY"C1EDFEGFAGB":PAUSE20:NEXT
540 S=STICK(0):Z=STRIG(0):IFZ=8THENE=2
545 IFS=8ANDZ=8THENE=3
548 IFS=4ANDZ=8THENE=1
550 IFS=1X=X+1:IFX=200X=199
560 IFS=2X=X-1:IFX=55X=56
570 IFY<6THEN700
575 FORI=0TOR-1:MOVEI:NEXT:SPRITE0,X,Y
590 IFE>0Y=Y-E:PLAY"O0#D0"
595 GM=1:FORI=0TOR-1:IF ABS(XPOS(I)-X)>8 OR ABS(YPOS(I)-Y)>8 THENNEXT:GOTO540
650 SPRITE0:DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$(182)+CHR$(183):CUT0,
1,2,3,4,5,6,7
660 SPRITE0,X,Y:PLAY"O0C1BFEADGBFEDADCFEDAGBCFEGDEFC":LOCATE10,10:CAN0,1,2,3,4,5
,6,7:PRINT"GAME OVER":PAUSE200:SPRITE0:CLS:GOTO500
700 CAN0,1,2,3,4,5,6,7:LOCATE10,10:PRINT"ﾀﾞｯｼｭﾂ ｾｲｺｳ!":PLAY"O3B7F3EDCB7F3EDCB7F3
EDC"
710 B=RND(90)+10:LOCATE8,5:PRINT"BOUNS "B"X"R:SC=SC+B*R:GOSUB990:PAUSE250:R=R+1:
IFR=9THEN800
720 CLS:GOTO520
800 CLS:SPRITE0,128,160:LOCATE10,10:PRINT"THE END":GOSUB990:PAUSE250:RUN
989 END
990 LOCATE0,21:PRINT"SCORE";SC:LOCATE17,21:PRINT"ROUND";R:RETURN
1000 Q=1:PALETB 0,5,48,33,2:LOCATE8,7:PRINT"ｱﾝﾀﾊﾀﾞﾚ? ｹﾞｰﾑ":LOCATE8,11:PRINT"PUSH
 START!":IFSTRIG(0)=1THEN1010
1005 IFSTRIG(0)=2THEN230
1008 GOTO1000
1010 CGSET,0:CLS:LOCATE8,8:PRINT"ﾀﾞｲ "Q" ｶｲｾﾝ!":PLAY"O2F6C8D4RFRFRF":PAUSE150
1011 CLS:LOCATE7,4:PRINT"1      2      3":FORI=0TO1:DEFSPRITEI,(I,1,0,0,0)=CHR$(0)
+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(3):NEXT:DEFSPRITE2,(3,1,0,0,0)=CHR$(28)+CHR$(29)+CHR$(30)+
CHR$(31)
1020 SPRITE0,68,30:SPRITE 1,116,30:SPRITE 2,164,30:FORI=9TO14:LOCATE11,I:PRINT"m
6m6m6m6":NEXT:LOCATE4,16:PRINT"ｺﾉ ﾄﾞｱﾉ ﾑｺｳﾆ ｲﾙﾉﾊ ﾀﾞﾚ?":PLAY"O4B9G
1030 D=RND(3)+1
1040 A$=INKEY$:B=VAL(A$):IFB<1ORB>3THEN1040
1050 ON D GOTO1100,1150,1200
1100 DEFSPRITE3,(0,1,1,0,0)=CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(3):A$="ﾏﾘｵ":GOTO1300
1150 DEFSPRITE3,(1,1,1,0,0)=CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(3):A$="ﾙｲｰｼﾞ":GOTO1300
1200 DEFSPRITE3,(3,1,1,0,0)=CHR$(28)+CHR$(29)+CHR$(30)+CHR$(31):A$="ﾚﾃﾞｨ"
1300 SPRITE 3,118,118:FORI=9TO14:LOCATE11,I:PRINT"    ":NEXT:LOCATE5,9:PRINT"ｺﾀｴ
 ﾊ"D"ﾉ｢"A$"｣ﾃﾞｼﾀ｡"
1310 IF B=D THEN1400
1320 LOCATE10,10:PRINT"ｻﾞﾝﾈﾝ ﾃﾞｼﾀ":PLAY"O3C3RGRCRGRCRG
1330 PAUSE200:FORI=0TO3:SPRITEI:NEXT:CLS
1340 LOCATE8,10:PRINT"ﾀﾞｲ"Q"ｶｲｾﾝ ﾏﾃﾞ ﾃﾞｼﾀ":PAUSE200:CLS:GOTO1000
1400 LOCATE10,10:PRINT"ｱﾀﾘ ﾀﾞ!":PLAY"O5B2AGFEDC6
1410 PAUSE200:Q=Q+1:FORI=0TO3:SPRITEI:NEXT:GOTO1010
1499 END
```



◀《写真3》だっしゅつゲーム。とにかく画面の上にだっしゅつだ



▶《写真4》あんたはダレ？ゲーム。このドアの向こうはだれかな？



◀《写真5》ゲームじゃないけど，おみくじうらないです。たまにはいいでしょ

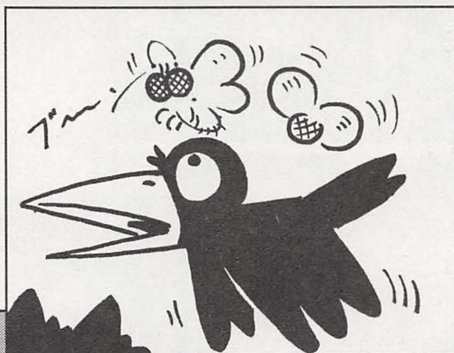
```
1500 PALETB 0,10,48,33,38:LOCATE10,7:PRINT"ｵﾐｸｼﾞ ｳﾗﾅｲ":LOCATE7,16:PRINT"ｽﾀｰﾄ ｦ ｵ
ｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡":IFSTRIG(0)=1THEN1510
1505 IFSTRIG(0)=2THEN230
1508 GOTO1500
1510 PLAY"O5C3GFEC":LOCATE7,16:PRINT"                 ":FORI=0TO5:PAUSE9:LOCATE0,2
3:PRINT"":NEXT:LOCATE3,5:FORI=1TO23:PRINTMID$("ｵﾐｸｼﾞ ﾃﾞ ｱﾅﾀﾉ ｳﾝｾｲ ｦ ﾐﾖｳ!",I,1);:
PLAY"O3F1ER":NEXT
1520 PAUSE80:CGEN3
1529 FORI=10TO14:LOCATE10,I:PRINT"m6m6m6m6m6m6m6m6":NEXT:LOCATE12,12:PRINT"
 ":LOCATE11,8:PRINT"K7K5K5K5K5K5L0":LOCATE11,9:PRINT"K6ｵﾐ ｸｼﾞK6"
1530 LOCATE4,18:PRINT"Aﾎﾞﾀﾝ=ｽﾀｰﾄ   Bﾎﾞﾀﾝ=ｽﾄｯﾌﾟ":V=1:X=113:Y=127
1535 IFSTRIG(0)<>8THEN1535
1540 O=RND(6)+1:ON O RESTORE1900,1910,1920,1930,1940,1950:READA$,B$,C$:DEFSPRITE
0,(0,1,1,0,0)=A$:DEFSPRITE1,(0,1,1,0,0)=B$:DEFSPRITE2,(0,0,1,0,0)=C$
1550 GOSUB1990:Y=Y-1:IFY=111THENY=127:GOTO1540
1560 IFSTRIG(0)=4THEN1800
1580 GOTO1550
1800 Y=119:GOSUB1900:PLAY"O1CODEDC":PAUSE80:LOCATE4,18:PRINT"
 ":FORI=1TO4:LOCATE10,15-I:PRINT"          ":LOCATE10,7+I:PRINT"          ":NEXT
1810 LOCATE4,18:FORI=1TO12:PRINTMID$("ｱﾅﾀ ﾉ ｳﾝｾｲ ﾊ",I,1);:PLAY"C3F1E":NEXT:LOCAT
E11,19:PRINT"｢      ｣":FORI=1TO56:Y=Y+1:GOSUB1900:NEXT
1820 LOCATE18,19:FORI=1TO8:PRINTMID$("ﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ｡",I,1);:PLAY"C3F1E":NEXT:PAUSE30:P
LAY"O2C5GRGBAGFE9
1830 PAUSE200:SPRITE0:SPRITE1:SPRITE2:CLS:CGEN2:GOTO1500
1900 DATA"ﾀﾞｲ"," ｷ","ﾁ"
1910 DATA"ﾁｭ","ｳｷ","ﾁ"
1920 DATA"ｼｮ","ｳｷ","ﾁ"
1930 DATA" ｷ"," ﾁ"," "
1940 DATA" ｷ","ﾖｳ"," "
1950 DATA"ﾀﾞｲ","ｷｮ","ｳ"
1990 SPRITE 0,X,Y:SPRITE 1,X+16,Y:SPRITE 2,X+32,Y:RETURN
```

★僕の友人K．Y君は，修学旅行で，「彼女へのプレゼントだ」と言ってランドセルの2倍ほどの大きさのぬいぐるみを小づかい全部はたいて買った。(愛知県江南市・**ノグリン15才**)……**【影：私には何もなかったのか。】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用

ハエの分身を操るアクション・ゲーム

いたずらカラスをやっつけろ!



ミトッチ

◉ストーリー

ハエ吉は空をとぶのが好きでした。でも，いつもいたずらカラスがじゃまをするので，いつかやっつけてやろうと思っていました。

そんなある日の朝，目がさめるとハエ吉の前には，もう1匹のハエ吉がいるではありませんか。

「ハエ吉君，僕は君の分身だよ。僕が君のかわりにいたずらカラスをやっつけてあげるよ。でも僕は君の後ろをついていくことしかできないから，うまく僕をみちびいてね。」

さっそくハエ吉たちは，いたずらカラス退治にでかけたのでした。

《第1表》変数表

A，B	ハエ吉の座標
C，D	分身の座標
K	カラスの数
P	パワー
M	無敵の時間
R	ラウンド
L	ハエ吉の残数
S	スコア
H	ハイスコア
U	ニタニタ変身
V	カラスループ用

◉あそびかた

ハエ吉（青ハエ）を✚ボタンで左右に操ります。Ⓐボタンを押せば上昇，はなせば下降です。分身（緑ハエ）はハエ吉が通ったあとを少し遅れて移動します。うまく操って，分身にカラスをふませればよいのです(1面は5匹，以後面クリアごとに5匹ずつ増える)。

《第2表》プログラムのしくみ

10～	初期設定
80～	ハエ吉移動
130～	カラス移動
180～	ニタニタの効果
240～	面クリア
280～	ダメージ，ミス
300～	ゲーム・オーバー
320～	スコア表示

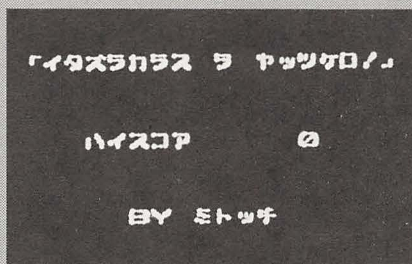
ハエ吉がカラスにぶつかったり，分身が頭からカラスにぶつかるとパワーが減ります。パワーがなくなったり，海に落ちたりするとミスです。

カラスは青と緑の2種類います。緑のカラスはやっつけるとパワーが増えるので，のがさずやっつけましょう。

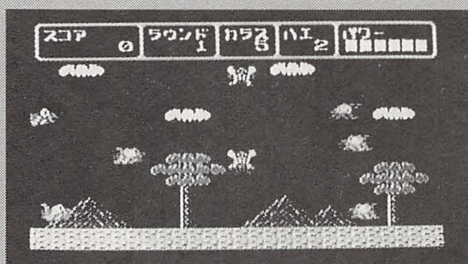
ときどき，カラスがニタニタに化けます。そのニタニタをやっつけると，つぎのような効果があります。

- ●青……1UP!
- ●赤……パワー最高!
- ●緑……カラス5匹分!
- ●灰……ミス!!(気をつけよう)

面クリアすると残りパワー×100点のボーナスがもらえますが，パワーが最高のときはスペシャル・ボーナス1,000点がもらえます。



▲《写真1》タイトルです。スタート・ボタンを押します



▶《写真2》ハエ吉君を操って分身にカラスをふませます



◀《写真3》面クリアするとボーナスがもらえるよ

★広告のスミにある「資料請求券」はどのように利用したらよいのですか(北海道旭川市・こじちゃん15才)……
【編：直接そのメーカーに送ってください。カタログ等がもらえます。返信用封筒も同封するといいかもね。】

Y\X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	K70	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K20	K50	K50	K50	K50	K20	K50	K50	K50	K20	K50	K50	K50	K20	K50	K50	K50	K50	K50	K50	L00
1	K60	ス	コ	ア				K60	ラ	ウ	ン	ド	K60	カ	ラ	ス	K60	ハ	エ		K60	パ	ワ	ー				K60
2	K60							K60					K60				K60				K60	E20	E20	E20	E20	E20	E20	K60
3	L10	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K10	K50	K50	K50	K50	K10	K50	K50	K50	K10	K50	K50	K50	K10	K50	K50	K50	K50	K50	K50	L20
4			I00	I30	I20												I00	I30	I20									
5																												
6																												
7																												
8										I00	I30	I20												I00	I30	I20		
9																												
10																												
11																												
12										I03	I33	I23																
13									I03	I03	I33	I23	I23											I03	I33	I23		
14										I03	I33	I23											I03	I03	I33	I23	I23	
15											H53													I03	I33	I23		
16				G02	G12						H53						G02	G12							H53			
17			G02	G22	G32	G12					H53					G02	G22	G32	G12	G02	G12				H53			
18		G02	G22	G22	G32	G32	G12				H53				G02	G22	G22	G32	G32	G22	G32	G12			H53			
19	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40
20	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40	G40

《第１図》いたずらカラスをやっつけろ／のＢＧグラフィック

いたずらカラスをやっつけろ／のプログラム・リスト

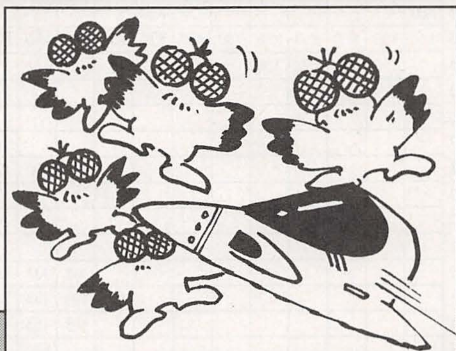
```
10 CLS:SPRITEON:CGSET1,2:POKE&H4015,15:PALETB 0,31,48,48,33:PALETS 1,0,48,0,45
20 V=0:A=0:B=0:C=0:D=0:Z=0:W=0:M=0:U=0:P=0:S=0:R=1:L=2:FORI=0TO1:DEFSPRITEI,(I*3
,1,0,0,0)="":NEXT
30 LOCATE5,5:PRINT"「ｲﾀｽﾞﾗｶﾗｽ ｦ ﾔｯﾂｹﾛ!」":LOCATE8,10:PRINT"ﾊｲｽｺｱ "RIGHT$("      "+M
ID$(STR$(H),2,5),5):LOCATE10,15:PRINT"BY ﾐﾄｯﾁ"
40 IFSTRIG(0)<>1 GOTO40
50 A=120:B=55:C=A:D=B:V=0:K=R*5:P=6:Z=0:M=0
60 FORI=0TO15:POKE&H480+I,A:POKE&H490+I,B:NEXT:FORI=0TO5:ERAI:NEXT
70 VIEW:GOSUB320:LOCATE10+(R>9),2:PRINTR:LOCATE14+(K>9),2:PRINTK:LOCATE18+(L>9),
2:PRINTL
80 A=A+((STICK(0)=2ANDA>16)-(STICK(0)=1ANDA<224))*6
90 B=B+6+(STRIG(0)=8ANDB>55)*12
100 POKE&H480+Z,A:POKE&H490+Z,B:Z=Z+1:Z=Z MOD16:C=PEEK(&H480+Z):D=PEEK(&H490+Z)
110 W=4-W:POKE&H680,56+W,57+W,58+W,59+W,56+W,57+W,58+W,59+W
120 SPRITE0,A,B:SPRITE1,C,D:IFB=163 GOSUB290
130 IFMOVE(V)=0 U=RND(6):U=-(RND(30+(U=1)*28)=0)*U:DEFMOVE(V)=SPRITE(-(U<2)*4+11
,(V MOD2)*4+3,RND(3)+1,128,0,U-2-(U<2)*(U*2+2)):POSITIONV,248,RND(34)+V/2*34+55:
MOVEV:POKE&H4A0+V,U
140 IFABS(XPOS(V)-A)<13 IFABS(YPOS(V)-B)<13 IFM=0 GOSUB280
150 IFABS(XPOS(V)-C)>12 ORABS(YPOS(V)-D)>12 ORM GOTO250
160 IFYPOS(V)<D GOSUB280:GOTO250
170 U=PEEK(&H4A0+V):POKE&H4000,127,138-(U=1)*2,0,9:ERAV:S=S+10:GOSUB320:K=K-1:ON
U+1 GOTO230,180,190,200,210,220
180 P=P-(P<6):LOCATE27-P,2:PRINTCHR$(186):GOTO230
190 POKE&H4004,34,250,0,4:L=L+1:LOCATE18+(L>9),2:PRINTL:GOTO230
200 GOSUB290
210 POKE&H4004,79,142,0,10:FORI=26TO21STEP-1:LOCATEI,2:PRINTCHR$(186):NEXT:P=6:G
OTO230
220 POKE&H4004,160,186,0,4:K=K-4:K=K+(K<0)*K
230 LOCATE14+(K>9),2:PRINTK:IFK GOTO250
240 LOCATE10,6:PRINT"ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ":I=P*100-(P=6)*400:LOCATE10,10:PRINT"ﾎﾞｰﾅｽ"I:S=S+
I:GOSUB320:POKE&H4000,127,143,0,9:PAUSE250:R=R+1:GOTO50
250 V=V+1:IFV<6 GOTO130
260 V=0:IFM M=M-1:SPRITE0:SPRITE1
270 POKE&H4008,8,0,B,8:GOTO80
280 POKE&H4000,132,132,0,10:P=P-1:LOCATE26-P,2:PRINT" ":IFP M=15:RETURN
290 FORI=0TO7:SPRITE0,A,B:SPRITE1,C,D:POKE&H4000,132,131,0,9:PAUSE10:SPRITE0:SPR
ITE1:PAUSE10:NEXT:L=L-1:IFL+1 RETURN50
300 LOCATE10,10:PRINT"ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ":POKE&H4000,161,134,0,9:PAUSE200:IFS>H H=S
310 FORI=0TO5:ERAI:NEXT:CLS:RETURN20
320 LOCATE7-LEN(STR$(S)),2:PRINTS:RETURN
```

★最近「市販ゲームみたいな投稿プログラム」が多すぎませんか。「これがオレの作品だ／」と言える作品を作ろう。(東京都東村山市・Ⓣ ＴＰＭ．ＣＯ20才)……【Dr.D：そのとおり，何といってもアイデア勝負だからな。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用

なかなかおもしろシューティング

スターシップ VS マリオンズ



西本　修治

★はじめに

だまされたと思ってとにかく打ち込んでみよう。

★遊びかた

スターシップを8方向に動かし，Ⓐボタンでミサイルを発射します。マリオの部下は各面に5匹いて，45度ずつ方向を変えながらスターシップに体当たりをしてきます。1匹につき4発のミサイルで爆発しますが，止まった爆発の跡にも当たらぬように。8面からは，爆発の跡も動きだします。

5匹倒すとその面のボスが出現します。10発のミサイルでクリアです。得点が5,000点，以後10,000点ごとにスターシップが増えます。

★じ・ほ・り

1～5位に入賞すれば名前を入れてください。✚字レバーの左右で選びます。上にするとAになり，下にすると空白になります。

Ⓐボタンで進んでⒷボタンでもどります。STARTボタンを押しながらすれば，ゆっくりと動きます。

★プログラム

リスト1をLOAD，RUNします。メッセージがでたら[F6]キーを押して，**リスト2**をLOADすれば勝手にはじまります。

メモリ節約のために思いっきりつめ込んだり，見てもわかりにくい計算もあるので，改造は無理だと思います。

リスト1では機械語とその他いろいろなデータがあるので慎重に打ち込んでください。もしまちがえてもエラーがでるようになっているけど。

機械語では，バックの星をスクロールさせるのと，スターシップとミサイルを少し速くするプログラムです。

リスト2は，16進数のところはとくに気をつけて。RUNする前に必ずSAVEしよう。

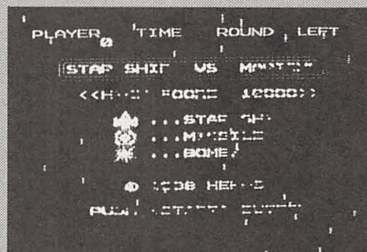
★入力上の注意

リスト中のｊ0，ｊ1，ｊ2，ｊ3，ｉ6，ｉ7はキャラクタ・テーブルBの各キャラクタが入ります。

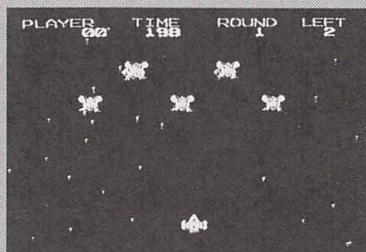
KEY1，CHR$(224)[⏎]…ｊ0
KEY2，CHR$(225)[⏎]…ｊ1
KEY3，CHR$(226)[⏎]…ｊ2
KEY4，CHR$(227)[⏎]…ｊ3
KEY5，CHR$(222)[⏎]…ｉ6
KEY6，CHR$(223)[⏎]…ｉ7

と入力し，各ファンクション・キーに定義し，[F1]～[F6]キーで入力してください。

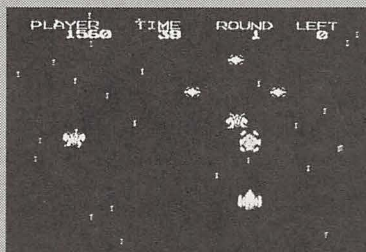
★ ★ ★



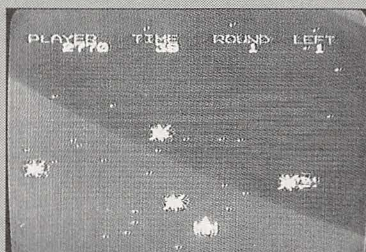
◀《写真1》タイトル画面。STARTボタンでスタート



◀《写真2》スターシップを操作して、敵を倒すのだ



◀《写真3》爆発の跡が残るが、これに当たってもアウト



◀《写真4》ボスを倒すと画面がフラッシュしてクリア

★ＭＳＸを買って5年になります。以前はパソコンにさわることが楽しくて，いっしょうけんめいでした。あの頃のパワーはどこにいったのかなー。さみしいですね。(千葉県佐原市・宮崎好昭18才)……【編：うーん。】

《リスト1》スターシップ vs マリオンズのマシン語プログラム・リスト

```
100 CLEAR &H6FCF:CLS:POKE &H48,3,27:PRINT"STAR SHIP  VS  MARIONS":FOR I=0 TO 100
 STEP 2:POKE &HE4,I+39:PRINT" ":POKE &HE4,239-I:PRINT" ":NEXT
110 SCREEN 0,1:CLS:FOR I=0 TO 13:COLOR I*2,0,3:NEXT:LOCATE 0,0:PRINT"PLAYER   TI
ME  ROUND  LEFT","    "0:SCREEN 0
120 X=&H120:Y=&H16B:Z=&H1A3E:FOR I=X TO Y:READ A$:POKEI,VAL("&"+A$):NEXT:GOSUB 2
10
130 DATA A9,0,8D,10,1,AE,10,1,FE,0,2,FE,0,2,A9,4,6D,10,1,8D,10,1,10,ED,60,0
140 DATA AE,E8,6,BD,10,4,6D,EE,6,8D,EE,6,18,BD,19,4,6D,EF,6,8D,EF,6,18,AE,F0,6,B
D,10,4,A,A,6D,F6,6,8D,F6,6,18,BD,19,4,A,A,6D,F7,6,8D,F7,6,60
150 X=&H410:Y=&H421:Z=&H600:POKE &H410,0,0,1,1,1,0,255,255,255,0,255,255,0,1,1,1
,0,255:GOSUB 210
160 X=&H430:Y=&H465:Z=&HD29:FOR I=0 TO 5:J=10-I*2:POKE X+I*9,J/2,J MOD 2,1,180,7
2,69,75,79,83:NEXT:GOSUB 210
170 X=&H6FD0:Y=&H6FFA:Z=&H420:POKE X,90,150,60,120,180,8,7,6,1,0,5,2,3,4,0,0,0,0
,0,0,0,3,7,0,5,4,6,0,1,2,8,50,50,80,80,80,2,3,5,8,11,15,0:GOSUB 210
180 LOCATE 4,13:PRINT"PLEASE SET MAIN TAPE":LOCATE 12,15:PRINT"AND":LOCATE 8,17:
PRINT"PUSH F6 KEY":KEY 6,"*CLS:LO.:R."+CHR$(13)
190 IF INKEY$<>"*" THEN 190
200 POKE &HE4,0:END
210 J=0:FOR I=X TO Y:J=J+PEEK(I):NEXT:IF J=Z RETURN
220 PRINT"*CHECK SUM ERROR $"HEX$(X)"-$"HEX$(Y):BEEP:END
```

《リスト2》スターシップ vs マリオンズのメイン・プログラム・リスト

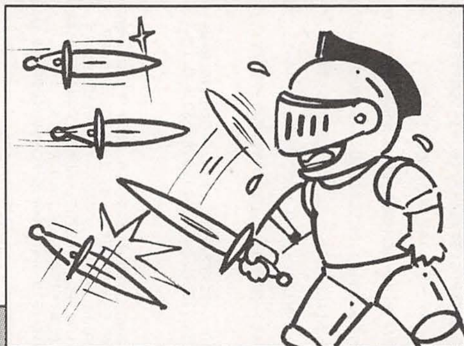
```
100 CLEAR&H6FCF:VIEW
110 FORI=&H200TO&H27FSTEP4:POKEI,RND(256),232,32+RND(16),RND(256):NEXT:POKE&H110
,0:GOSUB740:F=5:L=2:Q=60:A=20:G=&H6FE0
120 SPRITEOFF:R=R+1:H=0:B=1000:Q=Q+3*(Q>30):A=A+(A>5):CLS:LOCATE10,9:PRINT"ROUND
"R:C=PEEK(&H6FF4+(R-1)MOD7):POKE&H4015,15:PAUSE120:POKEG,0,0,0,0,0
130 E=0:J=1+RND(8):CAN5,6:FORI=0TO4:S=PEEK(G+I)/4:POKEG+I,S*4:DEFMOVE(I)=SPRITE(
C ANDS=0OR1OANDS=1,J ANDS=0,A,255,0,0):POSITIONI,PEEK(&H6FD0+I),PEEK(&H6FEF+I):M
OVEI:NEXT:DEFMOVE(5)=SPRITE(9,0,2,255):POSITION5,120,200:MOVE5:VIEW:PAUSE50:GOSU
B370
140 LOCATE18,1:PRINTRIGHT$("    "+STR$(R),2)"     "L:LOCATE11,12:PRINT"READY!":SPR
ITEON:PAUSE120:LOCATE11,12:PRINT"",,:IFH>5THEN450
150 'スターシップ
160 S=STICK(0):IFS=0THEN190
170 DEFMOVE(5)=SPRITE(9,PEEK(&H6FE4+S),2,255):MOVE5
180 IFSTICK(0)=0ORS<>STICK(0)THEN160
190 CALL&H120:IFSTRIG(0)=8ANDMOVE(6)=0DEFMOVE(6)=SPRITE(7,VCT(5),1,Q):POSITION6,
XPOS(5),YPOS(5):MOVE6:POKE&H4000,237,163,30,0
200 CALL&H13A:IFMOVE(5)=0MOVE5
210 IFMOVE(6)=0CAN6
220 IFH>5RETURN
230 'マリオンズ
240 U=RND(5):D=PEEK(G+U):IFRND(300)>H*H+R*4THEN280
250 GOSUB390:IFD<4DEFMOVE(U)=SPRITE(C,J,4-D,255,0,D):POSITIONU,X,Y:MOVEU:GOTO280
260 IFD=4ANDR>7DEFMOVE(U)=SPRITE(10,J,2,255):MOVEU
270 '
280 CALL&H120:U=CRASH(5):IFU>-1ANDU<>6DEFMOVE(5)=SPRITE(10,0,1,255):MOVE5:CAN6:F
ORI=0TO15:POKE&H400C,15,0,I,15,0:PAUSE4:NEXT:GOTO550
290 U=CRASH(6):D=PEEK(G+U):IFU<0ORU>4THEN320
300 IFD<4D=D+1:POKEG+U,D:W=W+D*3:POKE&H4000,9,&HBB,RND(256),5:POKE&H400C,9,0,5,0
:GOTO420
310 POKE&H4008,8,0,8,0,8,0,8,0:CAN6
320 IFH>5THEN490
330 E=E-1:IFE<H*2E=9:POKE&H4004,246,166+10*(B<250),240,9
340 B=B-1:GOSUB370:IFB=0LOCATE10,9:PRINT"TIME OVER":CUT0,1,2,3,4,5,6:POKE&H4000,
191,133,32,0,191,133,50,0:PAUSE150:GOTO550
350 GOTO180
360 'サブ
370 LOCATE1,1:PRINTRIGHT$("    "+STR$(W),5):LOCATE10,1:PRINTRIGHT$("    "+STR$(B/5
),3):IFF<=W/100POKE&H4000,160,139,0,7,160,139,0,5:F=F+10:L=L+1:E=5:LOCATE24,1:PR
INTL
380 RETURN
390 X=XPOS(U):Y=YPOS(U):J=PEEK(&H6FD9+SGN(XPOS(5)/16-X/16)*3+SGN(YPOS(5)/16-Y/16
))-VCT(U):IFJ=0J=VCT(U):RETURN
400 I=ABS(J):J=SGN(J):J=VCT(U)+J*(I>4)-J*(I<5):J=(J+7)MOD8+1
410 RETURN
420 CAN6:IFD=4POKE&H4000,15,229,RND(200),8:POKE&H400C,15,0,15,8:H=H+1:DEFMOVE(U)
=SPRITE(10,VCT(U),2,15):MOVEU:GOTO440
430 GOSUB390:DEFMOVE(U)=SPRITE(C,J,4-D,255,0,D):POSITIONU,X,Y:MOVEU:GOTO180
440 IFH<5THEN180
450 GOSUB370:POKE&H4010,&H4F,0,127,0,0,31:CUT0,1,2,3,4:H=15:POSITION7,XPOS(0),YP
OS(0)
460 U=7:GOSUB390:IFJ<>VCT(7)DEFMOVE(7)=SPRITE(-C*(R MOD7>0),J,8-(R-1)MOD7,255,0)
:MOVE7
470 GOSUB180:U=RND((R-1)MOD7-1):IFMOVE(U)=0DEFMOVE(U)=SPRITE(7,VCT(7),1+RND(2),5
0):POSITIONU,XPOS(7),YPOS(7):MOVEU
480 GOTO280
490 U=CRASH(6):IFU=7POKE&H4000,9,&HBA,0,6:POKE&H400C,9,0,9,0:CAN6:W=W+10:GOSUB37
0:H=H-1:IFH=5CAN7:FORI=0TO100:POKE&H400C,15,0,9+RND(7),9:PALETB 0,13+(I MOD2)*3,
48,33,2:PAUSE1:NEXT:GOTO510
500 POKE&H4013,H*13-50:GOTO460
510 'クリアー
520 LOCATE9,12:PRINT"ROUND CLEAR":PAUSE80:CUT0,1,2,3,4,5:PLAY"T1Y2O1MOV15:T1YOO1
MOV15:T1O1MO":PLAY"A5AAF#AAGF:A5FAFAFAF:E5RERERE":PLAY"EFGEF9R:GFEGF9:CCDEF9
530 IFR MOD7=0LOCATE6,4:PRINT"CONGRATURATIONS!":LOCATE8,12:PRINT"BONUS  "R/7+4"0
00":W=W+R/7*100+400:PLAY"YOM1V9O2:Y1M1V7":PLAY"#A7O3C5#D8R5CO2#AGF#D:#D8#D#D#D":
PLAY"B7O3#D5O2B9O3R5#DO2#A8:#D#D#D#D":PLAY"R7#A5#BR9:#D7O2G5#G
540 POKE&H4015,15:POKE&H4008,3:FORI=1TOB/5:W=W+1:B=B-5:POKE&H400A,31,0:GOSUB370:
NEXT:PAUSE90:GOTO120
550 POKE&H4004,0:GOSUB370:PAUSE200:IFB<(5-H)*200B=(5-H)*200
560 L=L-1:IFL>-1THEN130
570 'ネーム
580 LOCATE10,9:PRINT"GAME OVER":PAUSE200:POKE&H400C,33,0,15,0:LOCATE5,4:PRINT"BE
ST FIVE PLAYERS!
590 F=200:CAN0,1,2,3,4,5,6,7:A=0:C=32:E=0:I=&H454:DATATOP,2ND,3RD,4TH,5TH
600 POKE&H45D,W/F,W MODF,R
610 IFW>PEEK(I)*F+PEEK(I+1)FORJ=0TO8:POKEI+J+9,PEEK(I+J):NEXT:POKEI,W/F,W MODF,R
:FORJ=3TO8:POKEI+J,32:NEXT:A=(I-&H430)/9+1
620 IFI>&H430I=I-9:GOTO610
630 RESTORE590:FORI=0TO13:COLORI*2,A*2+7,1:COLORI*2,7,2:NEXT:PALETB 1,13,56,33,2
:PALETB 2,13,22,0,0:LOCATE1,7:PRINT"RANK  SCORE  ROUND  NAME
640 FORI=0TO4:READA$:A$=A$+"  "+RIGHT$("    "+STR$(PEEK(&H430+I*9)*F+PEEK(&H431+I
*9)),5)+"0  "+RIGHT$("    "+STR$(PEEK(&H432+I*9)),2)+"    [":FORJ=0TO5:A$=A$+CHR$(P
EEK(&H433+I*9+J)):NEXT:LOCATE2,9+I*2:PRINTA$"]":NEXT:IFA=0THEN710
650 FORI=20TO25:C=ASC(SCR$(I,7+A*2))
660 CALL&H120:S=STICK(0):C=C+(S=2)-(S=1):C=C ANDC>31ANDC<256OR32ANDC=256OR255AND
C=31:LOCATEI,7+A*2:PRINTCHR$(C):POKE&H280,A*16+69,65,0,I*8+16:IFS=8ORS=4C=65ANDS
=8OR32ANDS=4
670 S=STRIG(0):IFS=0E=0
680 IFS=4ANDE=0POKE&H4000,15,132,0,1:I=I-1:I=I+(I>19):E=1:NEXT
690 IFS=8ANDE=0POKE&H4000,160,154,0,7:POKE&H416+A*9+I,C:E=1:NEXT:GOTO710
700 PAUSE9ANDS=1:GOTO660
710 CAN0:FORI=0TO200-200*(W=1):A=I/2:CALL&H120:PALETB 1,13,A,A+2,A+4:PAUSE2:IFST
RIG(0)=1I=400:NEXT:PLAY"#":RUN110
720 NEXT:PLAY"#":IFW<>1RUN110
730 'タイトル
740 W=0:GOSUB790:A$="j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3":LOCATE2,3:PRINT"j6"A$A$"j7":LOCATE2
,5:PRINT"j0"A$A$"j1":LOCATE2,4:PRINT"j2STAR SHIP  VS  MARIONSj2":LOCATE4,7:PRINT
"<<HIGH SCORE:"RIGHT$("    "+STR$(PEEK(&H430)*200+PEEK(&H431)),5)"0>>
750 LOCATE8,18:PRINT"© 1988 HEKOS":LOCATE5,21:PRINT"PUSH [START] BUTTON
760 SPRITEON:CGSET1,2:RESTORE760:FORI=0TO2:DEFMOVE(I)=SPRITE(9ANDI=0OR7ANDI=1OR1
0ANDI=2,0,3,160):POSITIONI,72,99+16*I:MOVEI:READA$:LOCATE10,I*2+10:PRINT"..."A$:
NEXT:DATASTAR SHIP,MISSILE,BOMB!
770 FORI=0TO483:PALETB 0,13,48,I/3,2:CALL&H120:IFSTRIG(0)POKE&H4015,3:POKE&H4000
,160,251,99,7,160,251,99,7:W=0:I=483:NEXT:RETURN
780 NEXT:W=1:GOSUB790:GOTO590
790 FORI=W+7TO22STEP2:LOCATE0,I:PRINT"",,,,:NEXT:RETURN
```

★「あーっ！」さて，これは誰の声でしょう？ ①スペースハリアー ②やっちゃん ③とオドロクタメゴロー。
（岩手県和賀郡・バニッシュモンスター16才）……【編：影さんの「腹減ったよー」という叫び声でした。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

初のワンキーRPG

オホホランド



TPM. CO SOFT

最初に

最近，似たようなＲＰＧが多いとおなげきのあなたに，なんと！これは画期的！ワンキーＲＰＧ！

遊びかた

勇者は，スペース・キーを押すとてくてく勝手に歩きます。人に会うと勝手に話を聞けて，それに従って目的地に行きます。

途中，刀の魔物がでると，メータがふれはじめます。スペース・キーを押したときのメータの数だけ攻撃できます。メータは「1から“ある数”まで増えたのち1にもどる」ということを繰り返していますが，“ある数”が毎回ランダムに変わるため，多く攻撃するのはムズかしいですが，ここがおもしろいところです。よーく見計らって攻撃してください。

戦闘ごとにＨＰは20ではじまり，敵の攻撃を受けるたびに減っていきます。そして，0になるとゲーム・オーバーです。このゲームは，シューティング・ゲームのような何度も遊べるゲームを目指したので，続きはできません。

「オホホランド」を支配する魔王を倒せば，ゲームエンドです。すてきな音楽があなたを祝福してくれるでしょう。

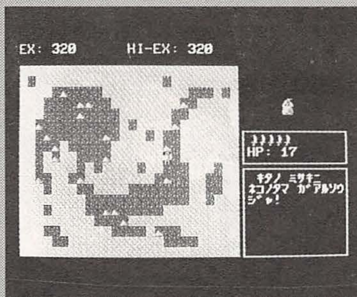
なお「ＥＸ」とはスコアを意味します。敵を一発で倒せば1,280ＥＸですが，回数がかかるごとに½されていきますので，高いＥＸをだすためには少ない回数で倒すことを心がけましょう。

入力上の注意

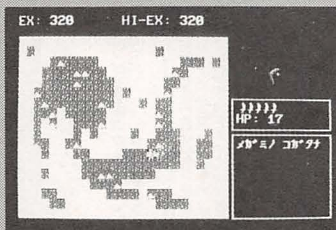
前にも書いたとおり，私は同じような行が並ぶプログラムはキライなので，ＰＵＴ文を1行にまとめました（20，30行）。

《第1表》変数表

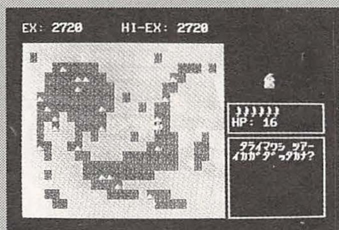
X，Y	勇者の位置
X(n)，Y(n)	n番目の目的地の位置
Z(n)	n番目のイベントの種類
M$(n)	人の話の内容，その他
O	イベントNo.
EE	スコア
S(m，n)	仮想ＶＲＡＭ



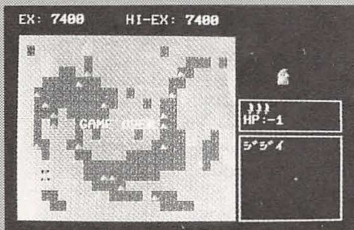
▲《写真1》ゲーム・スタート!!うーんこのおじいさん親切そうだゾ？



▼《写真2》敵と出合った!!剣が多くならんだときに，スペース・キーを押そう



▲《写真3》とんでもないじいさんだ!!まんまとはめられたってわけ



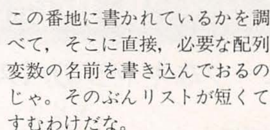
▼《写真4》ＥＸ7,400でゲーム・オーバー!!エンディングが見れなかった

オホホランドのプログラム・リスト

```
10 GOTO 640
20 POKE C,N+65:PUT@A(X,Y+16)-(X+15,Y+23),A,PSET:RETURN
30 POKE D,N+72:PUT@A(500,40)-(523,51),J,PSET:RETURN
40 LINE(500,40)-(523,51),XOR,7,BF:RETURN
50 S(E,F)=N:X=E*16:Y=F*8:GOSUB 20:RETURN
60 K=ASC(MID$(B$,T,1)):K=K-(K>122)+(K=223)*47:A$=CHR$(K):RETURN
70 LINE(E,F)-(629,F+7),PSET,0,BF
80 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(E+I,F),A$,2,1,CC:NEXT:RETURN
90 LINE(426,93)-(629,158),PSET,0,BF:E=432:F=96:RETURN
100 E=0:F=0:CC=6:A$="EX:           HI-EX:          ":GOSUB 70
110 CC=7:E=48:F=0:A$=STR$(EE)+"0":GOSUB 80
120 HE=HE-(EE-HE)*(HE<EE):E=304:A$=STR$(HE)+"0":GOSUB 80:RETURN
130 SOUND 7,7:SOUND 12,7:SOUND 8,16:SOUND 13,0
140 FOR S=0 TO 15:SOUND 6,S*2-(Z>0)*15:NEXT:RETURN
150 E=432:F=76:A$="HP:"+STR$(L):GOSUB 70:RETURN
160 '──── KNIGHT MOVE ────
170 Q=SGN(X-X(O))*16:R=SGN(Y-Y(O))*8:V=Q*(L=0):W=R*(V=0)
180 IF V+W=0 THEN L=1-L:GOTO 170
190 XX=X+V:YY=Y+W:H=G:G=S(XX/16,YY/8):L=1-L
200 IF H>0 AND G=0 AND O<39 THEN V=Q*(V=0):W=R*(W=0):L=1-L:GOTO 190
```

★僕の父は，車を洗うと言って川につっ込んで行き，でれなくなったことがある。まるでアウトランのようだったぜ。（北海道上磯郡・**大島大介12才**）……【**編**：それにしても，川で車を洗うとはずいぶん大胆なお父さんですね。】

ここでは，PUT@Aする前に配列名の部分をPOKE文で直接書き換えています。ですから，10行～30行はスペースなどもすべてリストのまま打ち込んでください。また，720行では書き込む番地を計算していますが，DISKでも動くように，ワークエリアを参照しています。ここもまちがえずに打ち込んでください。



Dr.D：この20～30行にはすごく高度なテクニックが使われておるぞ。キャラクターのデータを格納している配列変数の名前がどこの番地に書かれているかを調べて，そこに直接，必要な配列変数の名前を書き込んでおるのじゃ。そのぶんリストが短くてすむわけだな。

最後に

新しいゲームを作るためには4方向＋ボタンというシステムを根本から変えなければだめだと考え，このような形になりました。

新しいゲームは作ろうと思えばできるのです。RPGを作るにしても，「こんな敵がいたらおもしろいな」とか「こんな魔法があってもいいじゃん」と思ったことを形にしていけばよいのですよ。

●

```
210 N=S(X/16,Y/8):GOSUB 20:X=XX:Y=YY:N=3-(S(X/16,Y/8)>0):GOSUB 20
220 IF X-X(O) OR Y-Y(O) THEN K$=INPUT$(1):GOTO 170
230 '──── EVENT ────
240 XS=X:YS=Y:GOSUB 140:GOSUB 90
250 IF Z(O)>2 THEN N=Z(O)-3-(Z(O)=3):GOSUB 30
260 ON Z(O)+1 GOTO 500,270,270,270,270:GOTO 420
270 B$=M$(O):IF Z(O)=2 THEN B$="ﾟｻﾒﾃ･ ｻﾖﾌﾝｿCｻｵｻ ﾄﾅﾒ ﾄｵｮｿ"
280 FOR T=1 TO LEN(B$):GOSUB 60
290 IF K=67 THEN K$=INKEY$:K$=INPUT$(1):GOSUB 90:GOTO 320
300 E=E+16:IF E>623 THEN E=E-192:F=F+8
310 BEEP-(K>32):BEEP0:GOSUB 80
320 NEXT:K$=INKEY$:K$=INPUT$(1):GOSUB 90
330 IF O=49 THEN 570
340 '──── FIELD ARRANGE ────
350 IF O<>33 AND O<>47 THEN 400
360 T=(O=47):SOUND 8,15:SOUND 7,7:SOUND 6,-25*T
370 IF T THEN FOR I=0 TO 400:E=RND*25:F=RND*17:N=0:GOSUB 50:NEXT
380 N=-T:FOR I=1 TO 12-T*8:READ E,F:GOSUB 50
390 FOR U=0 TO 50:NEXT U:NEXT I:SOUND 8,0
400 IF Z(O)<4 THEN 500
410 '──── FIGHT ────
420 K$=INKEY$:P=25-Z(O)*3-(Z(O)=4)*(O*8)
430 Q=256:L=20:A$=M$(Z(O)-4):GOSUB 80:GOSUB 150
440 U=RND*8:M=0:Y=51:LINE(440,67)-(580,74),PSET,0,BF
450 X=440+M:N=5:GOSUB 20:FOR S=0 TO 150:NEXT:IF INKEY$=" " THEN 470
460 M=M+16:IF M>U*16 THEN 440 ELSE 450
470 M=M/16+1:FOR I=1 TO M:GOSUB 40:GOSUB 130:GOSUB 40:NEXT
480 P=P-M:Q=Q/2:K$=INKEY$:IF P>0 THEN 510
490 PLAY"O6CDCE2","O5CGEC2":EE=EE+Q:GOSUB 100
500 O=O+1:L=0:X=XS:Y=YS:N=0:GOSUB 30:GOTO 170
510 U=9-Z(O)+(RND>.4):FOR I=1 TO U:Z=1:FOR T=0 TO 20
520 COLOR=(1,1-6*(T<11)):NEXT:GOSUB 130:Z=0:NEXT
530 L=L-U:GOSUB 150:IF L>0 THEN 440
540 '──── DEATH ────
550 A$="GAME OVER":E=120:F=80:GOSUB 80
560 PLAY "T100L8O5D+DCD+DCD+CL16D+R8GGCCR4L8O4FD+DC2","T100L16O5G+2G2E+O6C1O5L16
CO2CCC1":K$=INKEY$:K$=INPUT$(1):GOTO 740
570 '──── ENDING ────
580 F=40:FOR U=0 TO 5:E=40:B$=M$(U+50):FOR T=1 TO LEN(B$)
590 GOSUB 60:GOSUB 80:E=E+16:NEXT:F=F+16:NEXT
600 A$="T120O5L8CDER8ER8ER8ER8ER8GR4R8GR8AR8GR8FED":B$="T120O4L8R4CCR8CDDR8DEER8
EER8EEFFR8FGGR8GCC":C$=A$+"CER2R8"+A$+"EC":PLAY C$,B$+"R8CCR8"+B$+"R8CCR8"
610 PLAYC$,B$+"R8CCR8"+B$+"R8CC4T90F4E1","T120V11O6R4E1G1A2CCDEE1C1G1A1C1C1"
620 K$=INKEY$:K$=INPUT$(3):GOTO 740
630 '──── FIRST ────
640 CLEAR 999,&H3FC5:DEFINTA-Z:CLS:LOCATE 0,2:PRINT"SETTING"
650 DIM A(23),B(23),C(23),D(23),E(23),F(23),G(23),H(53),I(53)
660 DIM J(53),K(53),L(53),M$(59),X(59),Y(59),Z(59),S(25,18)
670 FOR I=0 TO 23:READ A(I),B(I),C(I),D(I),E(I),F(I):NEXT
680 FOR I=0 TO 53:READ L(I),K(I),J(I),I(I):NEXT
690 FOR I=&H3FC6 TO &H401B:READ A$:U=VAL("&H"+A$):POKE I,U:T=T+U:NEXT
700 IF T<>8005 THEN PRINT"DATA ERROR IN 1140-1170":BEEP:END
710 FOR I=0 TO 55:READ X(I),Y(I),Z(I),M$(I):NEXT
720 I=PEEK(51)*256+PEEK(52):C=I+53:D=I+98
730 '──── CRT DRAWING ────
740 EXEC &H4000:RESTORE 1520
750 FOR I=0 TO 20:FOR T=0 TO 1:A=RND*468+&H4500
760 T=-(PEEK(A)=1):NEXT:POKE A,2:NEXT
770 CLS:FOR I=0 TO 23:G(I)=B(I):NEXT
780 FOR I=0 TO 1:LINE(424+I,159)-(630+I,92),PSET,7,B
790 LINE(424+I,88)-(630+I,64),PSET,7,B:NEXT
800 I=0:FOR F=0 TO 17:FOR E=0 TO 25
810 N=PEEK(&H4500+I):GOSUB 50:I=I+1:NEXT:NEXT
820 X=256:Y=80:G=1:H=1:XX=X:YY=Y:CC=7:O=4:EE=0
830 A$="T200L8S9M5000":PLAY A$,A$,A$
840 N=4:GOSUB 20:GOSUB 100:GOTO 240
850 '──── CHR DATA (8X8) ────
860 DATA -1,0,0,-641,1344,1792,-1,0,0,-1,2083,704,-1,0,0,-5461,-24565
870 DATA 736,-1,0,0,-10921,-85,736,-1,0,0,-5461,-85,704,-1,0,0,-1,32426
880 DATA 640,-1,0,0,21845,2720,0,-1,0,0,21847,5200,0,0,1040,0,1920,0
890 DATA 1792,0,0,4096,384,963,704,0,0,8,16380,2019,736,0,8196,960,32760
900 DATA -253,736,0,0,4088,16380,-16381,704,0,1024,8190,384,16384,16120
910 DATA 0,8,16382,-1,0,1920,0,0,0,-4,0,3840,-32244,-20806,-21846,0,672
920 DATA 1792,0,21845,21845,384,1363,704,4162,-21846,-21846,0,21171,736,0
930 DATA -19114,-21675,0,-173,736,16912,21845,-20821,0,-173,704,0,-21163
940 DATA 24491,384,32597,15056,8324,21853,-16725,21845,1360,1280,0,-21845
```

```
950 DATA 21845,21844,2600,2560
960 '──── CHR DATA (24X12) ────
970 DATA 7,-10272,480,31,-512,2071,3079,20481,-176,-457,30783,-2816,2005
980 DATA 1407,7855,2005,14,-30719,3133,16392,-24552,24520,22464,48,1344
990 DATA 343,16382,5120,32256,-8191,-32767,11304,24,22464,-11008,42,0,687
1000 DATA 8106,7553,0,-32763,15,-24513,0,24320,-11264,-21848,0,248,1960
1010 DATA 16106,0,0,0,-22401,0,0,30036,0,0,976,32597,0,0,7,21562,0,0
1020 DATA -6144,-21848,7,-10272,480,0,-512,2071,3079,0,-176,-457,30783,0
1030 DATA 2005,1407,7855,0,126,-30719,3133,11,-24552,24520,22464,-16,15680
1040 DATA 343,16382,5948,32287,-8191,-32737,-5079,-32744,22464,-11008,-86
1050 DATA 4032,687,8106,511,7,-32763,15,-32767,-8192,24320,-11264,-22016
1060 DATA 1008,248,1960,232,1,30,0,0,-2048,0,0,28672,252,32736,0,0,0,31,0,0
1070 DATA 30720,-32768,0,0,7,-10272,480,10,-512,2071,3079,-22528,-176,-457
1080 DATA 30783,-21888,2005,1407,7855,682,94,-30719,3133,-24567,-24552,24520
1090 DATA 22464,21872,11584,343,16382,5396,32277,-8191,-32737,27688,24,22464
1100 DATA -11008,-21846,2688,25263,8106,2987,5,-32571,15,-12267,16384,24320
1110 DATA -11264,-21680,672,22008,-14424,5613,1,11,-16299,21546,20480,22912
1120 DATA 21824,-1366,168,10938,680,10922,0,-32758,5,-21995,20480,-32768
1130 DATA 21504,21844
1140 '──── MAP & MACHINE DATA ────
1150 DATA 00,00,00,10,00,10,00,FC,00,E8,7F,80,60,1F,F0,30,0F,FD,08,03,FF,16
1160 DATA 00,EF,81,80,29,E0,60,08,50,9C,43,30,0F,30,46,1F,CC,00,FF,F2,04,3F
1170 DATA E0,00,07,80,00,60,7B,80,0C,00,78,00,00,00,CE,45,00,8E,3F,C6,A6,80
1180 DATA C6,08,D7,05,5F,49,C9,00,E7,C0,0A,05,26,F6,8C,3F,FF,26,EB,39
1190 '──── EVENT DATA ────
1200 DATA 0,0,0,ｼﾞｼﾞｲ,0,0,0,ｶﾞｲﾉ ﾂﾙｷﾞ,0,0,0,ﾄﾞﾗｸﾞｰﾝﾉｹﾝ,0,0,0,ﾒｶﾞﾐﾉ ｺｶﾞﾀﾅ
1210 DATA 256,80,3,ｹｹﾉ ｴﾍﾍﾖﾜﾃﾝCﾎｴｲ･ ｿｴｻﾂｷﾙ
1220 DATA 256,104,3,ﾇｹﾈｿﾎ･ ｷﾙｿﾖﾋﾇ･ ﾟｸﾝﾕｲ,256,88,7,A
1230 DATA 272,64,3,ｶｿﾈ ﾏｺｶﾅ   ﾇｹﾈｿﾎ ｵﾝﾟﾘｾｲｻﾝｫ!,288,40,7,A
1240 DATA 352,16,2,A,272,48,6,A,272,64,3,ｼﾎﾜ!ﾏﾄﾏﾈﾏｺｶｻﾝｫｮｿ!
1250 DATA 192,112,6,A,224,120,2,A,192,104,6,A
1260 DATA 272,64,4,ｿﾖｱﾎﾛｻ ﾁﾟｯ ｱｵｵﾝｿﾝｮｿｵﾄ?C｡ﾂﾑｳｮ!
1270 DATA 176,96,3,ﾏﾄﾏﾅ ﾎﾕｸﾈ  ﾔﾊﾝﾛｵﾝﾟﾘ
1280 DATA 176,120,1,ﾟｻﾒﾃ･ ｻﾖﾌﾝｿCﾟｷﾎﾈ ﾔﾊﾝﾛ･ ﾂﾅｱﾙｿ
1290 DATA 176,96,3,ｾ ｾﾙﾉ ,,Cﾎﾒﾈ･ ﾕﾋﾝﾔﾊﾝﾛ,,,ﾛｻｫｻﾖﾜｾﾝ,160,96,6,A,144,96,7,A
1300 DATA 128,96,3,ｹﾈﾔﾊﾝﾛ ﾛｿｻ ﾅﾉ ﾉｼﾝｽﾜ,,,128,88,6,A,112,88,6,A
1310 DATA 112,80,4,ｹﾙ･ ﾉｼﾝｼ?  ﾕｪｻCｵｶﾜCｵｶﾜCｻｮｵﾗﾁｸﾃｱｿｾﾝC｡ﾎｿ ﾂﾑｳｵｮ!
1320 DATA 112,72,5,A,112,64,3,ｹﾙ ﾃﾘﾈｵ?Cﾀｭﾜ!ﾍﾖﾃﾙｿｾﾝC｡ﾔﾊﾝ ｵﾝ,,Cｲﾘｺｱｮ!
1330 DATA 160,56,3,ｶｿﾈ ﾏｺｶﾅ ﾇｹﾈｿﾎ ｵﾝﾟﾘﾃｱｲ ｱｱﾁｿｳｵﾝ,,Cｻﾝｫｵﾝ ﾏｺｶ  ﾄﾜｵ ﾄｱｻ,,
1340 DATA 128,32,3,ﾉｿｸｵﾝ ｵﾖｵﾖ ﾟﾑ･ ﾕﾜｿﾝｷﾙｿﾖﾏｺｶﾈｹﾃ･ ｴｻｳﾕｲ
1350 DATA 64,40,3,ﾏﾄﾏﾈ ﾏｺｶﾅ  ﾟﾑﾈｱｻ ｵﾝﾟﾘ Cﾒｮﾂｷﾗｫ ﾟﾑ ﾋﾖｻﾂﾓﾘｾﾝ
1360 DATA 32,72,5,A,48,88,1,ﾟｻﾒﾃ･ ｻﾖﾌﾝｿCﾟﾑﾈｱｻ･ ﾏｮｸｿ,32,56,6,A
1370 DATA 64,40,3,ﾕｯｻ ﾟﾑ ﾋﾖｻﾂﾓﾘ!Cｺﾝｯｺﾝｯ
1380 DATA 128,32,3,ﾋﾖｽｼｶﾝｿﾝｮ! ﾏﾜﾄ ｲﾏﾈｾｹ,,Cﾄﾅﾒ ｴｻｳﾜﾕｮ!
1390 DATA 128,16,1,ﾟｻﾒﾃ･ ｻﾖﾌﾝｿCﾇｹﾈｿﾎ･ ﾏｮｸｿ
1400 DATA 160,56,4,｡ｻﾝｱｺﾜ｣ﾟｮｿ ｽﾝ!Cﾛ ﾛｻﾅ ﾕｹｽｮ!,112,88,5,A
1410 DATA 256,104,3,ｹﾙﾉ ﾇｹﾈｿﾎ,,ｴﾙｱﾅ ﾋﾇ･ ﾟｸﾝﾕｲ
1420 DATA 320,128,3,ｽｶｾﾝｲ ｵﾝ ﾟﾙﾉﾝ ﾎｴｲﾈｻﾎ･ ｲｵﾉﾝｽﾖﾙﾘｿﾝﾚｲ
1430 DATA 160,136,5,A,48,104,3,ﾏﾄﾏﾈ ｻﾎﾅ ｽｶｾﾝｲｵﾝ ﾟﾘｭ,48,120,2,A
1440 DATA 64,120,2,A,64,128,2,A,80,128,2,A,48,104,4,ｻﾝﾁﾉ ﾛｻｵﾝ  ﾒｮﾂｿﾈｻﾝｫ ﾛﾉﾉ
1450 DATA 224,72,1,ｽｶｾﾝｲ･ ｴｷﾃ,,,Cｴｴ!ｻﾝﾊﾊﾝｶｵﾝ!
1460 DATA 224,32,4,｡ﾟｮﾂﾑｳﾉ,, Cﾛｻｵﾝﾎｴｲｻﾝｫ!ﾎｿﾟｮｿﾄ! ﾄｵﾄｵｿﾈｻｵｮｿｾﾝ!   ﾋﾉﾉﾋｵﾝﾋｵﾝ
1470 DATA 256,80,3,ﾟﾗｵﾝﾃｲ!ｹﾙﾂﾝｹﾈｷﾅﾅﾒ ﾌｱﾛｵﾝ,,,,,
1480 DATA 0,0,0,ﾃｻﾕﾗ･ ｿｿｶﾟﾘｶ｣,0,0,0,ﾟｸﾝｷﾈﾉﾂﾅ ｻﾎ･ ｻｼﾝﾑｿ｣
1490 DATA 0,0,0,ﾔｲｻｫﾈ ｿﾊﾝﾉ ｴﾛｮｿ,,,0,0,0,ｹﾈ｣ﾓｷｺﾝﾄ ﾔｲｻｫﾅ ﾛｺﾝﾛｱ ﾟﾙ!!
1500 DATA 0,0,0,PRESENTED BY,0,0,0,TPM.CO SOFT WORKS 1988
1510 '──── POSITION DATA ────
1520 DATA 7,2,9,2,6,2,9,3,5,2,10,3,4,2,10,4,4,3,11,4,3,3,7,3
1530 DATA 15,7,13,7,16,6,12,6,16,5,12,5,16,4,12,4,15,3,13,3,14,3
1540 DATA 14,5,15,5,13,5,14,4,13,4,15,4,15,6,13,6,14,6
1550 '||||||||||| OHOHO LAND   BY TPM.CO SOFT WORKS 1988 ||||||||||||
```

★ある女友達が，「あたし，学年で一番体がかたいの」と言っていたので，さわって確かめさせてもらったら，やわらかかった。（千葉県鴨川市・H_2O_3 15才）……【影：ドサクサにまぎれて何てことするんだ!!うらやましい。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

ユニークなキャラのパズル・アクション

The Devilish Labylince

（ザ デビリッシュ ラビリンス）



田辺　恒太

内　容

このゲームは，悪魔軍団の副司令官で第2軍団のボスであるアガリアレプトの超能力によって創りだされた異次元空間から，主人公である『あっくん』が知恵と勇気をふり絞って全10面の異次元空間を脱出するというものです。

使いかた，遊びかた

RUNするとかなり長い時間データを読み込みます。シンプルなタイトル画面がでたら，適当なキーを押してください。ゲームがはじまります。

主人公は黄緑色の服を着ている魔法使いです。彼は呪文によって石を作ったり消したりすることができます。作れる石は茶色の石だけで水色の石は作ることはもちろん，消すこともできません。だから，うっかりすると周りを水色の石に囲まれて身動きできなくなることもあります。そうなったら，[E]キーを押してください。1人減って，その面の最初からになります。

また，敵キャラがいます。見ればわかるとおり横にしか動かないペンギンのペロ君，それに縦にしか動けないモアイ君です。彼らに接触すると主人公は1人減ってしまいます。さらにもう1匹，パックンという人喰植物がいます。パックンは茶色の石に乗っているときにそれを壊すと下へ落ちます。ミスの条件はパックンの上に乗ったときだけです。それ以外なら大丈夫です。

また，パックンは消滅させることもできます。そのためには赤いフラスコを取らなければいけません。これを取るとパックンをやっつけることができます。ここで，気をつけてほしいのはこのフラスコはストックできないということです。むやみに使うと後悔することになるでしょう。

かんじんな面クリアの方法ですが，これは簡単，カギを取って赤いドアに入ればいいだけです。でも，カギの取りかたに注意してください。カギは上からは取れないようになっています。したがって，カギを取るときは下か横からしか取ることができないのです。

このようにして順に面をクリアしていってください。なお，全て死んでしまったときはコンティニューになります。したくないときは[BREAK]キーで止めてください。

《第1表》キー操作

押したキー	役　割
4，6	左へ1歩，右へ1歩
7，9	左斜め上，右斜め上
1，3	左の石を消去，右の石を消去
A，D	左の石を作る，右の石を作る
B，C	左のパックンを消去，右のパックンを消去
E	1人減ってやり直し
？？？	先の面へワープ

操作方法

使用するキーは**第1表**のとおりです。空中にいるときでも，石だし，石消しはできます。つまり，[7]，[A]と続けて押せば，左斜め上に石ができるというわけです。パックンについても同様です。

《第2表》変数表

MX，MY	＝モアイの座標
PX，PY	＝ペロの座標
FX，FY	＝パックンの座標
AX，AY	＝あっくんの座標
MU＄(？)	＝ミュージック・データ
PL	＝プレイヤーの数
G	＝面数
RD＄(？)	＝面データ

プログラムの入力方法

『PUT＠A』の命令がよくでてくるので，必殺の[DUP]キーで入力を楽しちゃいましょう。面データは何回も見直してください。へたをすると永久に解けない面が誕生する，なんてことになったら困るので，一応最後に面データのSUMを入れておきました。面データをキャラクタ・コードに変換してそれをそのまま足したものです。つぎのようにすると良いでしょう。

```
1115 FOR G=1 TO 10：ASUM=0：FOR I=1 TO 59 STEP2 A=ASC (MID$(RD$(G), I, 1) ：ASUM=ASUM+A NEXT I：PRINT ASUM; ：NEXT G：END
```



編：うーん，リストが長いですねえ。何とかなりませんか。

Dr.D：わしもいろいろ考えたんじゃが，とくにこれといってくふうもないんじゃ。一番長いのはキャラクターのデータなんじゃが，これもどうしようもないな。

影：画面がピカッと輝くあれはどうなってるんですか？

Dr.D：それは650～680行のルーチンでやっておる。まずパレット1～6のすべてを黄色にし，その後もとの色にもどす。これを3回くり返しているんじゃ。変数BACKの内容は860行で定義されているぞ。

★私の父はこの前，「ねむいねむい」と寝言を言っていました。（岩手県二戸市・天道なびき15才）…【編：いつも居眠りしているときに，寝言で「あー！今日も1日よく仕事した」と言っている影さんにくらべれば…。】

The Devilish Labylinceのプログラム・リスト

```
10 '┌──────────── The Divil's Present ────────────┐
20 '| **The Devilish Labylince** (1987) Program By Kouta Tanabe and families |
30 '└──────────────────────────────────────────────┘
40 GOTO 950
50 '                    MAIN
60 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN A=VAL("&H"+A$):GOTO 100
70 GOSUB 340:GOSUB 370
80 IF (MX=AX AND MY=AY) OR (PX=AX AND PY=AY) THEN 790 ELSE 60
90 '                    ACKUN MOVE
100 ON A GOTO 450,60,450,110,60,110,110,60,110,410,530,530,410,790
110 AX=AX+((A=4) OR (A=7))-((A=6) OR (A=9))
120 AY=AY+(A=7)+(A=9)
130 ON S(AX,AY) GOTO 310,310,590,850,580,790,310,310,310
140 PUT@A(AX*32,AY*16)-(AX*32+31,AY*16+15),AK,PSET
150 ON A GOSUB 60,60,60,270,60,280,290,60,300:IF S(AX,AY+1)=8 THEN 790
160 IF MEN=1 THEN 860
170 '───────────────── ACKUN DOWN ─────────────────
180 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN A=VAL("&H"+A$):GOTO 210
190 GOSUB 340:GOSUB 370
200 IF (MX=AX AND MY=AY) OR (PX=AX AND PY=AY) THEN 790 ELSE 220
210 ON A GOTO 450,180,450,180,180,180,180,860,180,410,530,530,410,180
220 IF S(AX,AY+1)=0 THEN AY=AY+1 ELSE 80
230 PUT@A(AX*32,AY*16)-(AX*32+31,AY*16+15),AK,PSET
240 LINE(AX*32,(AY-1)*16)-(AX*32+31,(AY-1)*16+15),PSET,0,BF
250 ON S(AX,AY+1)+1 GOTO 180,60,60,60,60,60,60,60,790,60
260 '──────────────── CLEAR CHARACTER ────────────────
270 LINE((AX+1)*32,AY*16)-((AX+1)*32+31,AY*16+15),PSET,0,BF:RETURN
280 LINE((AX-1)*32,AY*16)-((AX-1)*32+31,AY*16+15),PSET,0,BF:RETURN
290 LINE((AX+1)*32,(AY+1)*16)-((AX+1)*32+31,(AY+1)*16+15),PSET,0,BF:RETURN
300 LINE((AX-1)*32,(AY+1)*16)-((AX-1)*32+31,(AY+1)*16+15),PSET,0,BF:RETURN
310 AX=AX-((A=4) OR (A=7))+((A=6) OR (A=9))
320 AY=AY-(A=7)-(A=9):GOTO 60
330 '                    MONSTER MOVE
340 IF S(MX,MY+M1)=0 THEN MY=MY+M1 ELSE SWAP M1,M2:RETURN
350 PUT@A(MX*32,MY*16)-(MX*32+31,MY*16+15),MO,PSET
360 LINE(MX*32,(MY-M1)*16)-(MX*32+31,(MY-M1)*16+15),PSET,0,BF:RETURN
370 IF S(PX+P1,PY)=0 THEN PX=PX+P1 ELSE SWAP P1,P2:RETURN
380 PUT@A(PX*32,PY*16)-(PX*32+31,PY*16+15),PE,PSET
390 LINE((PX-P1)*32,PY*16)-((PX-P1)*32+31,PY*16+15),PSET,0,BF:RETURN
400 '                    PUT WALL
410 R=(A-11.5)/1.5:IF S(AX+R,AY)=0 THEN GOSUB 730 ELSE 220
420 PUT@A((AX+R)*32,AY*16)-((AX+R)*32+31,AY*16+15),RW,PSET
430 S(AX+R,AY)=1:GOTO 220
440 '                    CLEAR WALL
450 R=A-2:IF S(AX+R,AY)=1 THEN GOSUB 720 ELSE 220
460 LINE((AX+R)*32,AY*16)-((AX+R)*32+31,AY*16+15),PSET,0,BF
470 IF S(AX+R,AY-1)=8 THEN FX=AX:FY=AY ELSE S(AX+R,AY)=0:GOTO 220
480 PUT@A((FX+R)*32,FY*16)-((FX+R)*32+31,FY*16+15),PA,PSET
490 LINE ((FX+R)*32,(FY-1)*16)-((FX+R)*32+31,(FY-1)*16+15),PSET,0,BF
500 IF S(FX+R,FY+1)=0 THEN FY=FY+1:GOTO 480
510 S((AX+R),AY)=0:S((AX+R),AY-1)=0:S((FX+R),FY)=8:GOTO 220
520 '                    USED FIRE
530 R=(A-11.5)*(-2):IF S(AX+R,AY)=8 AND FIRE=1 THEN GOSUB 700 ELSE 220
540 LINE((AX+R)*32,AY*16)-((AX+R)*32+31,AY*16+15),PSET,0,BF
550 S(AX+R,AY)=0:FIRE=0:GOTO 220
560 '                    SUB
570 KAGI=0:FIRE=0:MEN=0:RETURN
580 GOSUB 740:KAGI=1:S(AX,AY)=0:GOTO 140
590 GOSUB 740:FIRE=1:S(AX,AY)=0:GOTO 140
600 LINE(168,88)-(300,105),PSET,0,BF:RETURN
610 SYMBOL(150,150),"HIT ANY KEY",2,2,2:SYMBOL(153,150),"HIT ANY KEY",2,2,3
620 GOSUB 630:LINE(32,15)-(414,175),PSET,0,BF:IF G<11 THEN 1170 ELSE 890
630 FOR A=0 TO 300:A$=INKEY$:NEXT A:IN$=INPUT$(1):RETURN
640 '───────────────── FLASH ─────────────────
650 FOR FLASH=0 TO 3
660  FOR C=1 TO 6:COLOR=(C,BACK):NEXT C:FOR WAIT=0 TO 200:NEXT WAIT
```


★むかーし，むかし，あるところにおじいさんとおばあさんがいました。でも，今はいません。（大阪府南河内郡・松井真哉13才）…【影：そのおじいさんとおばあさんが何をしたのか，今はいないのでわかりません。】

▲《写真1》タイトル画面。何かキーを押して迷宮にレッツゴー！

▼《写真2》左下にいる魔法使いが自分。うまく石をだしてカギを取ろう

▲《写真3》しまった！パックンにつかまった。1人死んでしまいました

▼《写真4》これは，3面です。この面は，いったいどうやってクリアするのか？

```
670 FOR C=1 TO 7:COLOR=(C,C):NEXT C
680 NEXT FLASH:RETURN
690 '───────────────── MUSIC DATA ─────────────────
700 SOUND 7,28:SOUND 6,15:FOR S=15 TO 4 STEP -1:FOR W=0 TO 10
710 SOUND 10,S:NEXT W,S:SOUND 10,0:RETURN
720 PLAY "V15O3"+MU$(3),"V10L64RO3"+MU$(3):RETURN
730 PLAY "V15O3"+MU$(2),"V10L64RO3"+MU$(2):RETURN
740 PLAY "V15O5"+MU$(1),"V10L64RO5"+MU$(1):RETURN
750 PLAY "V15O5"+MU$(4),"V10O5L64R"+MU$(4):RETURN
760 PLAY "V15O5"+MU$(6),"V10O5L64R"+MU$(6):RETURN
770 PLAY "V15O4"+MU$(7),"V10O4"+MU$(7),"V13O3"+MU$(5):RETURN
780 '                    GAME OVER
790 BACK=0:GOSUB 650:GOSUB 600:GOSUB 760:PL=PL-1
800 FOR X=0 TO 5:SYMBOL(175+X,90),"DEAD!",3,2,2:NEXT X
810 IF PL>0 THEN GOSUB 570:GOTO 610
820 FOR X=0 TO 3:SYMBOL(90+X,110),"REPLAY ? HIT KEY!",2,2,1:NEXT X
830 PL=5:GOSUB 570:GOTO 620
840 '                    STAGE CLEAR
850 IF S(AX,AY)=4 AND KAGI=1 THEN MEN=1:GOTO 140 ELSE 310
860 BACK=6:GOSUB 650:GOSUB 600:GOSUB 750
870 FOR X=0 TO 5:SYMBOL(175+X,90),"NICE!",3,2,6:NEXT X
```

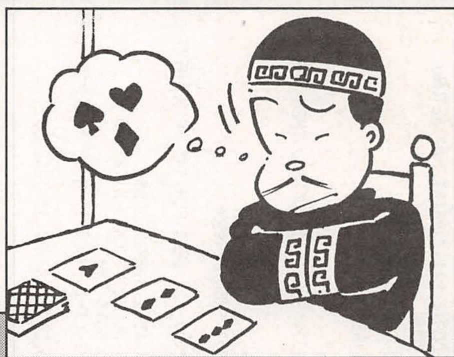
★僕の親友の金田康弘君は，ムースも何もつけていないのに，髪の毛が針のようにピンと立っている。（神奈川県横浜市・もぐら14才）…【影：あぶない!!彼のまわりには妖気が漂っているゾ!!編：鬼太郎じゃないんだから！】

```
880 G=G+1:GOSUB 570:GOTO 610
890 FOR X=0 TO 2:SYMBOL(100+X,90),"CONGULATURATION",2,3,6:NEXT X
900 I=8:A=0:FOR Z=3 TO 12:A=A+1:GOSUB 770
910 ON A GOSUB 1250,1260,1270,1280,1290,1300,1310,1320,1330:NEXT Z
920 FOR X=0 TO 3:SYMBOL(116+X,159),"SEE YOU AGAIN",2,1,7:NEXT X
930 A$=INPUT$(1):END
940 '                    READ DATA
950 DEFINT A-Z:M1=1:M2=-1:P1=1:P2=-1:G=1:PL=6
960 DIM RW(95),BW(95),FI(95),DO(95),KA(95),AK(95),PE(95),PA(95),MO(95)
970 DIM RD$(10),S(18,11)
980 FOR I=0 TO 95:GOSUB1050:AK(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 95:GOSUB 1050:KA(I)=B:NEXT
990 FOR I=0 TO 95:GOSUB1050:DO(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 95:GOSUB 1050:MO(I)=B:NEXT
1000 FOR I=0 TO 95:GOSUB1050:PA(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 95:GOSUB 1050:PE(I)=B:NEXT
1010 FOR I=0 TO 95:GOSUB1050:FI(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 95:GOSUB 1050:RW(I)=B:NEXT
1020 FOR I=0 TO 95:GOSUB1050:BW(I)=B:NEXT
1030 FOR I=1 TO 9:READ MU$(I):NEXT I
1040 RESTORE 2140:FOR I=1 TO 10:READ RD$(I):NEXT I:GOTO 1060
1050 READ B$:B=VAL("&H"+B$)-&H8000:RETURN
1060 '                    TITLE
1070 CLS:COLOR=(1,0):COLOR=(6,0):COLOR=(3,0)
1080 FOR X=0 TO 5:SYMBOL(45+X,90),"The Devilish Labylince",3,2,3:NEXT X
1090 FOR X=0 TO 4:SYMBOL(50+X,90),"The Devilish Labylince",3,2,1:NEXT X
1100 FOR X=0 TO 3:SYMBOL(200+X,180),"PUSH ANY KEY",2,1,6:NEXT X
1110 COLOR=(1,1):COLOR=(3,3):COLOR=(6,6)
1120 A$=INPUT$(1):GOSUB 740:CLS
1130 '                    SCREEN
1140 FOR Z=0 TO 13 STEP 13:FOR I=0 TO 11:S(Z,I)=2:GOSUB 1260:NEXT I,Z
1150 FOR Z=0 TO 18:FOR I=0 TO 11 STEP 11:S(Z,I)=2:GOSUB 1260:NEXT I,Z
1160 FOR Z=14 TO 18:FOR I=0 TO 11:GOSUB 1260:NEXT I,Z
1170 LINE(450,33)-(571,157),PSET,0,BF:FOR X=0 TO 3
1180 SYMBOL(468+X,49),"STAGE",2,2,2:SYMBOL (476+X,98),"REST",2,2,7:NEXT X
1190 '------------------ CHARACTER PUT ------------------
1200 L=0:FOR I=1 TO 10:FOR J=0 TO 10 STEP 2:L=L+1
1210 A$=RIGHT$("0"+HEX$(ASC(MID$(RD$(G),L,1))-&H41),2)
1220 FOR K=1 TO 2:A=VAL(MID$(A$,K,1)):Z=J+K:S(Z,I)=A
1230 ON A GOSUB 1250,1260,1270,1280,1290,1300,1310,1320,1330
1240 NEXT K,J,I:GOTO 1340
1250 PUT@A(Z*32,I*16)-(Z*32+31,I*16+15),RW,PSET:RETURN
1260 PUT@A(Z*32,I*16)-(Z*32+31,I*16+15),BW,PSET:RETURN
1270 PUT@A(Z*32,I*16)-(Z*32+31,I*16+15),FI,PSET:RETURN
1280 PUT@A(Z*32,I*16)-(Z*32+31,I*16+15),DO,PSET:RETURN
1290 PUT@A(Z*32,I*16)-(Z*32+31,I*16+15),KA,PSET:RETURN
1300 PUT@A(Z*32,I*16)-(Z*32+31,I*16+15),AK,PSET:AX=Z:AY=I:RETURN
1310 PUT@A(Z*32,I*16)-(Z*32+31,I*16+15),PE,PSET:PX=Z:PY=I:RETURN
1320 PUT@A(Z*32,I*16)-(Z*32+31,I*16+15),PA,PSET:RETURN
1330 PUT@A(Z*32,I*16)-(Z*32+31,I*16+15),MO,PSET:MX=Z:MY=I:RETURN
1340 SYMBOL(495,74),STR$(G),1,2,7:SYMBOL(495,122),STR$(PL),1,2,7
1350 S(MX,MY)=0:S(PX,PY)=0:S(AX,AY)=0:GOTO 220
1360 '                    CHARACTER DATA
1370 '------------------ ACKUN ------------------
1380 DATA 8000,803C,8000,807E,8000,807E,8000,803C,8000,8600,F800,8800,7C05,C000
1390 DATA F82A,2800,B055,D400,B00A,2800,B038,7800,B03F,7800,B538,7A80,BA40,8140
1400 DATA B020,8000,B0FD,7E00,8000,803C,8000,807E,8000,807E,8000,803C,8000,8600
1410 DATA F800,8800,7C0F,6000,F83B,3800,F07F,7C00,A01F,7800,A028,2800,A015,D000
1420 DATA AF28,2BC0,AF40,83C0,A020,8000,A0FD,7E00,8000,803C,8000,807E,8000,BFFE
1430 DATA 8001,7FBC,800F,7F80,801F,7F00,B03F,7E00,807B,3C00,807F,7C00,80FF,7E00
1440 DATA 81C7,8700,81C0,8700,8FC7,87C0,8FFF,7FC0,80FF,7C00,8000,8000
1450 '------------------ KAGI ------------------
1460 DATA 9999,1998,B333,B332,E666,E664,0C44,C4CC,98AA,2919,B300,8432,E627,4964
1470 DATA 0C07,44CC,98A0,8919,B316,D432,E6AA,A864,0C16,84CC,98AA,A919,B316,8432
1480 DATA E62A,A864,4CCC,4CC8,BFFF,7FFC,7FFF,7FFE,FFFF,7FFD,3F55,D5FE,FE80,817D
1490 DATA 3F0F,60FE,FE9E,B17D,3F1C,B0FE,FE8F,617D,3F03,00FE,FE83,017D,3F03,70FE
1500 DATA FE83,017D,3F03,70FE,FE83,017D,7FFF,7FFE,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1510 DATA 8000,8000,802A,2800,800F,6400,803E,B800,801C,B400,802F,6800,8017,5400
1520 DATA 802B,2800,8017,7400,802B,2800,8017,7400,802B,2800,8000,8000
1530 '------------------ DORE ------------------
1540 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1550 DATA 8000,8000,8010,8000,8010,8000,8008,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1560 DATA 8000,8000,8000,8000,803E,7C00,81F6,5F80,87AE,6AE0,9D56,7578,BAAE,6ABC
1570 DATA F556,755E,6AAE,6AAF,5556,7557,6ABF,7EAB,7FF8,BFFF,6AAE,F557,5557,6AAB
1580 DATA 6AAE,5557,5556,6AAB,6AAE,5557,7FFE,7FFF,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1590 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,801F,7800,8018,B800
1600 DATA 800E,F000,8003,4000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1610 '------------------ MOAI ------------------
1620 DATA 8001,D000,800A,2800,8015,2400,8000,8800,8000,8400,8000,2800,8041,2000
1630 DATA 8082,2000,8101,2000,8202,2000,8005,C000,8002,2000,8155,2000,82AA,2000
1640 DATA 8155,C000,82AA,0000,8003,7F00,800F,7F80,803F,7FC0,807F,7F80,807F,7F80
1650 DATA 807F,7F00,807F,7F00,80FF,7E00,81FF,7E00,83FF,7E00,83FF,7E00,83FF,7E00
1660 DATA 83FF,7F00,83FF,7F00,83FF,7F00,83FF,7800,8003,7A00,800F,7D00,803F,7E80
1670 DATA 8055,D000,802A,2E80,8055,7D00,807F,7A00,80FF,7400,81FF,7A00,83FF,7400
1680 DATA 82AF,6A00,8157,7400,83FF,7A00,83FF,7500,83FF,6A00,83FF,5000
1690 '------------------ PACKUN ------------------
1700 DATA 8000,8000,8300,80C0,8380,81C0,83E0,87C0,83F0,8FC0,83FC,BFC0,81E7,6780
1710 DATA 81FF,7F80,81FF,7F80,803F,7C00,8000,8332,8000,8CCC,A660,9332,CCC8,8CCC
1720 DATA B330,8000,8CC8,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1730 DATA 8000,8000,8068,A600,80FE,FF00,807C,BE00,8000,8000,8000,83FE,8001,1FFF
1740 DATA BFE6,FFFE,FFF9,1FFC,FFFE,E000,BFF9,0000,8700,80E0,84C0,8320,8460,8620
1750 DATA 8418,9820,840C,B020,8403,4020,8264,A640,82FE,FF40,827C,BE40,81C0,8380
1760 DATA 803F,7F32,8007,6CCC,A667,6332,CCCF,6CCC,B337,6000,8CCF,6000
1770 '------------------ PERO ------------------
1780 DATA 8018,8000,8060,8000,802A,2A00,8300,80C0,8F80,80F0,BFFF,7FFC,FFFF,7FFE
1790 DATA 8FFF,7FF0,FFFF,7FFE,7F8F,71FE,7FFF,7FFF,7F80,81FF,5FFC,83FD,0FFC,87F1
1800 DATA 81FF,7F80,801F,7C00,801F,7800,807F,7E00,81AA,2B80,87FF,7FE0,BFFF,7FFC
1810 DATA 7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,BFFF,7FFC,87FF,7FE0,878E,F1E0,83F8,9FC0,807F,7E00
1820 DATA 807F,7C00,801F,7800,BE00,807C,7FE0,83FF,8018,8000,8060,8000,807F,7E00
1830 DATA 8000,8000,8000,8000,8300,80C0,9E00,8078,8F80,81F0,8000,8000,878E,F1E0
1840 DATA 83F8,9FC0,8C7F,7E00,8F7F,7C00,819F,7800,BE00,807C,7FF0,83FF
1850 '------------------ FIRE ------------------
1860 DATA 801E,F800,800E,F000,800E,7000,800E,7000,800E,7000,800E,7000,800F,7000
1870 DATA 800F,7000,803F,7C00,83FE,83C0,9FC0,C1F8,FFE0,887E,7F80,801F,7F00,001F
1880 DATA FFAE,2AFE,8FFF,7FF0,801E,F800,800E,F000,800C,3000,800E,7000,800C,3000
1890 DATA 800E,7000,800D,3000,800F,7000,803F,7C00,83FF,7FC0,9FFF,7FF8,FFFF,7FFE
1900 DATA 7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,FFFF,7FFE,8FFF,7FF0,801E,F800,800E,F000,800E,F000
1910 DATA 800E,F000,800E,F000,800E,F000,800E,F000,800E,B000,803C,BC00,83C0,83C0
1920 DATA 9E00,C038,F0E0,880E,6780,8003,4700,0007,F304,800E,8FFF,7FF0
1930 '------------------ WALL 1 ------------------
1940 DATA 8000,8000,8000,8000,BD50,8000,BFEE,2800,BF55,D400,BAAE,2800,BD55,F400
1950 DATA BBAA,2800,BD55,D400,BAEA,2800,B555,D400,BAAE,2800,B555,D400,A800,8000
1960 DATA 8000,8000,8000,8000,9FFF,7FE0,7FFF,7FFC,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE
1970 DATA 7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE
1980 DATA 7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,BFFF,7FF8,8000,8000,8AAA,2AA0,D555,D554,3FFF,7EAA
1990 DATA FFFF,7F54,3FFF,7FAA,FFFF,7F54,3FFF,7FAA,FFFF,7F54,3FFF,7FAA,FFFF,7F54
2000 DATA 3FFF,7FAA,FFFF,7F54,3FFF,7EAA,FFFF,7D54,AAAA,2AA8,8000,8000
2010 '------------------ WALL 2 ------------------
2020 DATA 9FFF,7FF0,FFFF,7FFC,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE
2030 DATA 7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,FFFF,7FFE
2040 DATA 9FFF,7FF0,8000,8000,8000,8000,8000,8000,95D5,D400,AAAE,2A00,9D55,D700
2050 DATA BEBA,2A00,B555,5700,BAAE,2A00,9D55,D700,BBAB,2A00,B557,D500,BEAA,2E00
2060 DATA 8DD5,D400,8000,8000,8000,8000,8000,8000,9FFF,7FF0,FFFF,7FFC,7FFF,7FFE
2070 DATA 7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE
2080 DATA 7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,7FFF,7FFE,FFFF,7FFE,9FFF,7FF0,8000,8000
2090 '------------------ MUSIC DATA ------------------
2100 DATA L32CDECDE,L16C04L32AC05AC,L32GE02C,S8M10000L8DDL16EEGGL2C
2110 DATA L4CO2BAL4G.L8AL4GFECO3L4D.L2CL4R,S8M10000L16CDEFGFEDCO4BABO5L2C
2120 DATA S8M12000L4CL2EL4G.L8FL4EDCO3GO4D.O3L8BO4L2CL4R
2130 '------------------ STAGE DATA ------------------
2140 DATA dcAHAEdCAAARaAノノノaARRRRaSAQAAaABbAニiAQ∠cabACAYAbARABAbWRAAI
2150 DATA ┬cciチDQccBRBAアAツQBAaIRQBAAツCaBAASaABAチaaABIYAAAACbA∠AACaAQGナ
2160 DATA ノACAAニcAACaチAAaIcAAACcaAACCcAノCaQアASSaBSccaAAZYCAAcArA▁IARWR
2170 DATA AチBQAIAYSaAB∠BAaAACAAQノチR。IscaCcBacaCcCcCaBcCcaa▁cBccFQAAHAI
2180 DATA BCqaチqQAaQチaCAsQAチCAaQJGCチacACCQaaチチCcQaQQAHAdAECcccIツBVRチAQ
2190 DATA ▁AAIARノAABAARACAfAcaCccADAAチAAB∠IQAテAAツAチSAIQAQSABCcccAAHAAG
2200 DATA AAcjA┤qネEaBBIQcaQBBAABABAチAQABIQBAABBAQAABABAAIBAQノノテC┌ノRRSC
2210 DATA QAアCRRQCbCrBQCQccチQCB▃AQQCAc∠AQCaCBYQAノテABRQScAAAIVSAAABSRIG
2220 DATA qQAAツア。▃ccCaaaチAda∠accAaAQDCAa├CcCAaRCQCAaqADCQQQチBCcQaYノA├a
2230 DATA ┬AsCB。ノCACCIAAYBCBaCCCCAaASCcIcテICrBTcQCbIAACBsBIチCACi▁YCリAc
2240 ' SUM ' 2705,2528,2552,2503,2690,2620,2528,2719,3201,2654
```

JR-200用

今までになかったトランプ・ゲーム

北(ぺ) 京(きん)



YSR50!!

はじめに

これはカードゲームです。ログイン('87年10月号369ページ)にチラッとルールが書いてあり，実際にやって見たらおもしろかったので，ＪＲで作ってみようと思い，作りました。

ルールの説明

ＲＵＮすると画面に６枚のカードが表示されます。そして左端にカードを全部(52枚)積み重ねれば終了するというものです。ここで，カードの移動にはいくつか制約があるので書きます。

★すべてのカードは，左隣か，２枚のカードを挟んだ三つ左にしか移動できない。

★移動できるカードは同じ種類，あるいは，数字が同じか±１の関係にならなければならない。たとえば2だったらA，2，3の数字のところにしか移動できない。ただし，AはAか2。KはQかKにしか移動できない。

以上のルールで，ゲームは進められます。カードが移され，空いたところは詰められ一番右に新しいカードが補充されます。積み重ねられたカードは積み重ねられたまま移動し，52枚全部積み重なると最高点の3,120点が入ります。

もし，移動できるカードがなくなった場合は，ゲーム終了です。その判定はコンピュータが自動的にやってくれます(このため少々遅くなっています)。

カーソル移動はカーソル・キーで左右に移動させ，スペース・キーで決定します。

終わりに

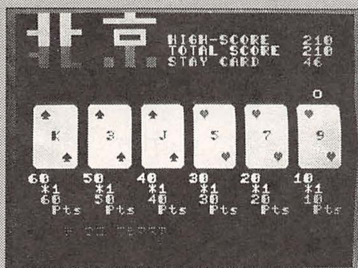
このゲームは単純でかなりカードのきれ具合に左右されます。カードをきるとき，すごく待たされることがたまにありますが，それは乱数のためです。そのときはブレイクしてもう一度ＲＵＮしたほうが良いでしょう。

それからこのゲーム。文字がカッコイイでしょう。これはキャラＲＡＭを元にマシン語で計算して書き換えました。だからキャラＲＡＭがおかしいと……。遊ぶときは電源を切ってからにしましょう。それでは，さようなら。

CHECKER FLAG

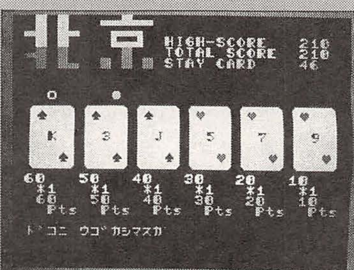
編：どうしてカードをきるときに時間がかかるんですか？

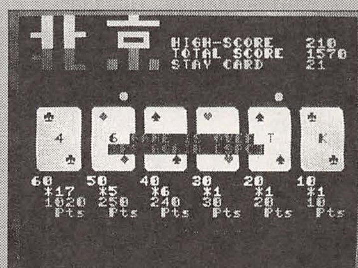
Dr.D：それは160，170行のＣＣ(Ｘ，Ｙ)というフラグで，そのカードがすでに使われたかどうかチェックしとるから，あと１枚というときでも，最後の１枚にピタリあうまでマークと数字をランダムに選び続けるからなんじゃ。これを解決するには同じカードだったときに，数字に＋１して再チェックし，１～13まで全部使われたマークはフラグを立てて選ばれなくするしかないな。



▲《写真１》ゲーム・スタート!! ２枚ずつカードを取っていきましょう

▼《写真２》このように同じ種類か同じ数，その数の＋－１なら取れます。





▲《写真３》取れるカードがなくなるとコンピュータが判断して終わります

★雨の日，外人さんに「ちょっと傘をさしてみてください」と言ったら，突然「グサッ!」とやられた。(埼玉県児玉郡・小林義和16才)……【編：先日，影さんに「忙しいから手を貸して!!」と言ったら孫の手を貸してくれた。】

```
10 COLOR 7,0:POKE $CA00,4:POKE 0,0:CLS:RANDOMIZE:HI=210
20 PF=0:DIM CD(52),CC(4,13),CD$*71,CC$*55,A$*64,SU$(13)
30 RESTORE 60:FOR I=1 TO 13:READ SU$(I):NEXT:FOR I=1 TO 6:MI(I)=1:NEXT
40 A=$3000:GOSUB 50:A=$D428:GOSUB 50:GOTO 70
50 READ A$:FOR I=0 TO 31:POKE A+I,VAL("$"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:RETURN
60 DATA A,2,3,4,5,6,7,8,9,T,J,Q,K
70 DATA ced180a600448470aa00a700088cd3d826f13900000000000000000000000000
80 DATA 000000003070f0f00000000c0e0f0f00f0f07030000000000f0f0e0c000000000
90 FOR I=1 TO 5:C$=C$+CHR$(29):JR=USR($3000):NEXT:C$=C$+CHR$(31)
100 FOR I=1 TO 5:CC$=CC$+" ▄▄▄▄▄ "+C$:NEXT
110 CD$=" ▁▁▁▁▁ "+C$+CC$+" ▔▔▔▔▔ ":GOTO 220
120 REM ◢◢◢◢◢ CARD SETTING
130 COLOR 6:LOCATE 7,12:PRINT "CARD setting now !":CK=1
140 FOR I=1 TO 13:FOR J=1 TO 4:CC(J,I)=0:NEXT:NEXT
150 FOR I=1 TO 52
160 Y=INT(RND(1)*4)+1:X=INT(RND(1)*13)+1:IF CC(Y,X) THEN 160
170 CC(Y,X)=1:CD(I)=100*Y+X:NEXT:LOCATE 7,12:PRINT SPC(20)
180 REM ◢◢◢◢◢ CARD PUT 1
190 FOR I=1 TO 6:MI(I)=1
200 MK(I)=INT(CD(I)/100):SU(I)=MOD(CD(I),100)
210 NEXT:GOSUB 370:RETURN
220 REM ◢◢◢◢◢ MAKE SCREEN
230 DATA " ■■  ▁▁▁▁","▟■▙  ▁▁▁▁"," ■■  ▙▁▁▟","▟■■   ■"," ■▙
  ■■■"
240 CLS:RESTORE 230:FOR J=0 TO 4:READ A$
250 COLOR (J<3)*4+1,0:LOCATE 1,J:PRINT A$:NEXT
260 GOSUB 120:CD=7:SC=0:COLOR 7,0
270 FOR I=1 TO 6:LOCATE 25-(I-1)*5,15:PRINT I*10:NEXT
280 LOCATE 1,16:PRINT SPC(63);
290 FOR I=6 TO 1 STEP -1:LOCATE (6-I)*5+2,16:PRINT "*"+MID$(STR$(MI(I)),2):NEXT
300 FOR I=6 TO 1 STEP -1:COLOR 6:LOCATE (6-I)*5+1,17:PRINT I*10*MI(I)
310 LOCATE (6-I)*5+3,18:PRINT "Pts":NEXT
320 COLOR 6:LOCATE 14,2:PRINT "HIGH-SCORE  ";HI
330 SC=0:FOR I=6 TO 1 STEP -1:SC=SC+MI(I)*I*10:NEXT
340 COLOR 5:LOCATE 14,3:PRINT "TOTAL SCORE ";SC
350 COLOR 3:LOCATE 14,4:PRINT "STAY CARD   ";52-CD+1:EE=0:IF PF=0 THEN 750
360 RETURN
370 REM ◢◢◢◢◢ CARD PUT 2
380 FOR I=6 TO 1 STEP -1:X=(6-I)*5+1:COLOR 7,0:LOCATE X,8:PRINT CD$
390 IF MI(I)=0 THEN 430
400 CO=(MK(I)=2 OR MK(I)=3)*2:COLOR CO,7:A$=CHR$($80+MK(I))
410 LOCATE X+1,9:PRINT A$:LOCATE X+3,13:PRINT A$
420 COLOR 0:LOCATE X+2,11:PRINT SU$(SU(I))
430 NEXT:CK=1:FOR I=1 TO 6:CK=CK+(MI(I)=0):NEXT:RETURN
440 REM ◢◢◢◢◢ MAIN LOOP
450 LOCATE 1,7:PRINT SPC(30):COLUR 4:LOCATE 1,20:PRINT "ﾄﾞﾚｦ ｳｺﾞｶｼﾏｽｶ"
460 CM=1:X=28:GOSUB 510:X1=CM
470 COLOR 5:LOCATE 1,20:PRINT "ﾄﾞｺﾆ ｳｺﾞｶｼﾏｽｶ"
480 GOSUB 510:GOSUB 550:X2=CM:ER=0:EE=0:GOSUB 560
490 ON (ER=1)+1 GOTO 670,660
500 REM ◢◢◢◢◢ KEY CHECK
510 PICK K:IF (K=28)*(CM>1) THEN SOUND 300,5:GOSUB 550:X=X+5:CM=CM-1
520 IF (K=29)*(CM<6) THEN SOUND 300,5:GOSUB 550:X=X-5:CM=CM+1
530 IF K=32 THEN SOUND 400,5:COLOR 6:LOCATE X+1,7:PRINT "●":RETURN
540 COLOR 7:LOCATE X,7:PRINT "o":GOTO 510
550 LOCATE X,7:PRINT " ":RETURN
560 REM ◢◢◢◢◢ CARD CHECK
570 IF (X2-X1<>1)*(X2-X1<>3) THEN ER=1:RETURN
580 IF  MK(X1)=MK(X2) THEN RETURN
590 IF (SU(X1)=1)+(SU(X1)=13) THEN 620
600 IF (SU(X1)=SU(X2))+(SU(X1)-1=SU(X2))+(SU(X1)+1=SU(X2)) THEN RETURN
610 ER=1:RETURN
620 IF SU(X1)=13 THEN 640
630 IF (SU(X1)=SU(X2))+(SU(X1)+1=SU(X2)) THEN RETURN
640 IF (SU(X1)=SU(X2))+(SU(X1)-1=SU(X2)) THEN RETURN
650 ER=1:RETURN
660 COLOR 2:LOCATE 1,20:PRINT "ｿﾚﾊ ﾃﾞｷﾏｾﾝ !!":BEEP:FOR I=1 TO 99:NEXT:GOTO 440
670 REM ◢◢◢◢◢ CHECK OK !!
680 SOUND 300,5:COLOR 7,0:LOCATE (6-X1)*5+1,8:PRINT CD$
690 MI(X2)=MI(X2)+MI(X1):MK(X2)=MK(X1):SU(X2)=SU(X1):MI(X1)=0
700 FOR I=5 TO 2 STEP -1:IF MI(I) THEN GOTO 720
710 MI(I)=MI(I-1):MK(I)=MK(I-1):SU(I)=SU(I-1):MI(I-1)=0:IF MI(6)=52 THEN 890
720 NEXT:IF CD=53 THEN 740
730 MK(1)=INT(CD(CD)/100):SU(1)=MOD(CD(CD),100):MI(1)=1:CD=CD+1
740 GOSUB 370:ER=0:COLOR 7,0:GOTO 280
750 REM ◢◢◢◢◢ CHECK 2
760 FOR I=CK TO 5:ER=0
770  X1=I:X2=I+1:GOSUB 560:EE=EE+ER
780 NEXT:IF EE<(5-CK)+1 THEN 440
790 IF CK>3 THEN 830
800 EE=0:FOR I=1 TO 3:ER=0
810  X1=I:X2=I+3:GOSUB 560:EE=EE+ER
820 NEXT:ON (EE=3)+1 GOTO 440,830
830 REM ◢◢◢◢◢ GAME OVER
840 FOR I=1 TO 20:SOUND RND(1)*255+100,1:NEXT
850 COLOR 2,0:LOCATE 1,20:PRINT "ｳｺﾞｶｾﾙｶｰﾄﾞｶﾞ ﾅｸﾅﾘﾏｼﾀ"
860 HI=HI+(SC>HI)*(SC-HI):LOCATE 10,11:PRINT "GAME IS OVER"
870 LOCATE 8,12:PRINT "TRY AGAIN [SPC]"
880 PICK K:ON (K=32)+1 GOTO 880,240
890 REM ◢◢◢◢◢ PERFECT !!
900 PF=1:GOSUB 280
910 FOR I=0 TO 1:SOUND 1046,10:SOUND 1320,10:SOUND 1584,10:NEXT
920 SOUND 1760,5:SOUND 1976,5:SOUND 1992,30
930 COLOR 6,0:LOCATE 8,10:PRINT "CONGRATULATIONS"
940 COLOR 4:LOCATE 8,11:PRINT "YOUR PERFECT !!"
```



★私のかよっている茨木西高校の近くの小学校には,「あなたの命,あと半分」という,わけのわからないメッセージを書いた立て看板がある。(大阪府吹田市・青木　学16才)……【編：他にもあったらレポートしてネ!!】

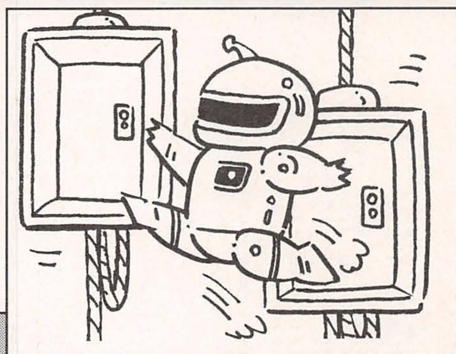
M5(BASIC-I)用

第3弾はジャンピング・アクションだ!!

スベランカ

SUBERANCA III

〜時空からの脱出〜



岡村　克宜

●Story

今，自分のいる次元の中で，一体何が起こっているのか？アンドロイドの知能が，少しずつそれを認識しはじめた。そう，この世界は急速に進化しつづけているのだ。しかし，このままではこの次元の時空のひずみに押しつぶされてしまう。早く脱出しなくては…。

●How to play

梯子(はしご)，階段ときたら，完結編はなんとエレベータなのです。エレベータをつぎつぎに飛び移り，どんどん右に行ってください。数ブロック進めば子供が助けだされ面クリアです。

操作は←→で左右，SHIFTキーでジャンプです。関係ないキーの中にもこれらと同等の動きをするものがあります。捜してみてください。

また，今回も敵がでてきます。今回の敵の動きは単純ですが，やっつける方法がなく，また足場が悪いのでなかなかやっかいになっています。

敵にふれるか下まで落ちるとミスで，3回ミスるとゲーム・オーバーです。

●How to win

慎重にいけばミスることはまずないと思います。また，ちゃんとエレベータに乗ったはずなのに落ちることがありますが，どういう条件のときにこのトラップが作動するかを見切るのはむずかしくないと思います。がんばってください。

●Program

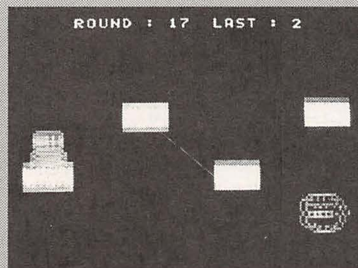
2本立てです。**リスト1**はパートI，IIと一緒ですので，すでに打ち込んだ方はそれをロードすれば結構です。しかし，共用ルーチンに音楽データまで入れたのは失敗でしたね。音楽がワン・パターンでしょうがない…。また，REMの行は打ち込まなくてもかまいませんが，プログラマーの趣味であえて残しています。これをうまく利用すると，おもしろいことが起こるので試してみてください。

●Last Comment

過去のベーマガのM5のページについて数言…。VRAMを介してBIとBGのプログラムをやりとりするなんて，うまいことを考えますね。今回，プログラムのリナンバーに利用させてもらっています。また，清野サンの快進撃はスゴイですね。清野さんのために没になった僕のプログラムもあるのでは？と思います。素人プログラマのために，少し手をゆるめてほしいなぁ…。では，そうゆーことで。久々の（もう常連とは言えませんね）岡村でした。

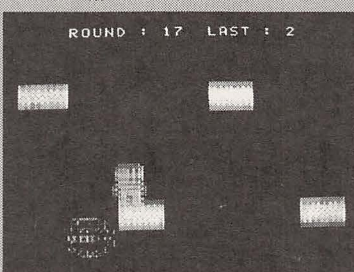


編：内容は単純ですね。
Dr.D：それほどむずかしい処理はしていないようじゃな。これを基にしていろいろくふうを付け加えてみるといいな。
影：トラップ・ブロックというくふうもありましたけど。
Dr.D：そうじゃな。それから**リスト2**の580行と590行のREMをとると，岡村君のもうひとつのくふうを見ることができるぞ。
編：いったい何があるんですか？
Dr.D：それはプログラムを打ち込んでからのお楽しみじゃよ，はっはっはっ…。



▲《写真1》ゲーム・スタート!!ジャンプしながら右端へ急げ!!

▼《写真2》あぶなーい!!敵にぶつかったり下に落ちたりするとアウト！





▲《写真3》右のほうにしばらく進んで行くと子供が現れラウンド・クリア

★やい影！おまえの本名を教えろ!!早くしないとここにあずかった借金の請求書を返さないぞ!!（茨城県鹿島郡・カメ14才）……【影：そうか，ありがたい。ついでに家賃とパソコンの請求書も持って行ってくれないか？】

《リスト1》SUBERANCAⅢの各種データのプログラム・リスト

```
5 clear 256,&7FE7
10 print "▒▒":poke &701A,0:gosub 6000
20 let S=0:let E=27:let F=0:gosub 5000
30 let S=&D0:let E=&E3:let F=1:gosub 5000
40 for I=0 to 7:read S,E
50 scod I,S:scol I,E:next
60 vpoke &3B9A,&70:vpoke &3B9B,&B0
70 vpoke &3B9C,&50:mag 2
80 print "▒▒▒▒S U B E R A N C A"
90 print "▒▒▒▒←←←twenty - three children"
100 print "▒▒▒▒program by KNK"
110 print "▒▒▒▒←Now loading"
120 print "▒▒→→→main program.▒"
130 chain
4999rem ***** CHARA SET *****
5000 for I=S to E:read D$
5010 if D$="" then if F=0 then let D$="0000000000000000" els
e goto 5030
5020 stchr D$ to I,F
5030 next:return
5999rem ***** MUSIC SET *****
6000 for I=0 to 23:read D$
6010 poke &7FE8+I,val("&"+D$)
6020 next:return
7999rem ***** MUSIC DATA *****
8000 data 41,60,0c,21,01,05,03,06
8010 data 05,01,03,20,08,21,60,10
8020 data 01,05,08,06,85,20,81,04
9999rem ***** CHARA DATA *****
10000 data 000f1f1a1a1f0f00,0f1f3f3f0f0f0e1e,00f0f8f8f8f8f00
0,f0f8fcecf0f070f0
10010 data 000f1f1f1f1f0f00,0f1f3f370f0f0e0f,00f0f85858f8f00
0,f0f8fcfcf0f07078
10020 data 000f1f1a1a1f0f00,6f7f3f0f6f7f7f00,00f0f8f8f8f8f00
0,f0fcfef6f0fefe06
10030 data 000f1f1f1f1f0f00,0f3f7f6f0f7f7f60,00f0f85858f8f00
0,f6fefcf0f6fefe00
10040 data 1d2262809885805d,559d808050310906,e0101804c40a02c
1,45c2020204 2418e0
10050 data 0708182023504083,a243404020241807,b844460119a101b
a,aab901010a8c9060
10060 data ffffaaffff55ffff,,ffffaaffff55ffff,
10070 data ffffaaffff55ffff,,,,,,,
10080 data 07081f1d0d0f0c07,0f1f3f37070f0e0e,e010f8b8b0f030e
0,f0f8fcece0f07070
10090 data ,,,,,,7f80808080808080,fe01010101010101
10100 data 0,3,16,8,16,8,16,8,24,7,24,7,24,7,24,7
```

《リスト2》SUBERANCAⅢのメイン・プログラム・リスト

```
100 dim X(3),Y(3),V(3):mag 3:let R=17:let A=2
110 let X=16:let Y=144:let V=1:let P=12:let D=-32
120 for I=0 to 31:loc I to 0,-32:next:cls
130 for I=0 to 3:let X(I)=I*64+16:let Y(I)=176-(I mod 2)*160
:let V(I)=(I mod 2)*8-4
140 for J=-16 to Y(I):loc I+4 to X(I),J:next:next
150 print "▒▒←←ROUND :" R " LAST :" A
160 gosub 700
170 if P<8 then let Y=Y+P:let P=P+2
180 let K=inp(&36)
190 if G then if inp(&30)then let P=R/2-24:scod 0,V+11 else
scod 0,V+3
200 if K then let V=-(K=64):let X=X+V*8-4
210 if Y>192 then goto 570
220 loc 0 to X,Y
230 let G=0:for I=0 to 3:let W=X(I):let Z=Y(I)
240 if Z<16 or Z>176 then let V(I)=-V(I)
250 let Z=Z+V(I)
260 if abs(Y+32-Z)<8 and abs(X-W)<24 then let G=1:let Y=Z-32
270 let X(I)=W:let Y(I)=Z:loc I+4 to W,Z:next
280 if G then else if P>7 then let Y=Y+8
290 if X>200 then goto 330
300 let D=D-4:if D<-32 then let D=256:let E=rnd(128)+32
310 if abs(X-D)<16 and abs(Y-E)<16 then goto 570
320 loc 1 to D,E:goto 170
330 if X(1)<>16 then let K=248:gosub 460:goto 170
340 if G then else goto 300
350 poke &7068,14
360 let K=-32:gosub 460:gosub 710
370 if R>23 then goto 430
380 let K=144:gosub 520
390 print cursor(10,9)"ROUND  CLEAR"
400 print cursor(26,20)"ﾘﾀﾚ↓←←ゐる"
410 loc 5 to 200,176
420 for I=0 to 3999:next I:goto 110
430 let K=-48:gosub 520
440 print cursor(12,9)"THE  END"
450 goto 690
460 if D>200 then let D=-32
470 for I=0 to 23:for J=0 to 3:let W=X(J)
480 let W=W-8:if W<0 then let W=K
490 let X(J)=W:loc J+4 to W,Y(J):next
500 let D=D-8:loc 1 to D,E
510 let X=X-8:loc 0 to X,Y:next:return
520 let X=16:scod 0,4:for Y=Y to K step sgn(K-Y-1)
530 loc 0 to X,Y:loc 4 to X,Y+32
540 let D=D-8:loc 1 to D,E
550 for J=0 to 19:next J
560 next Y:let R=R+1:return
570 poke &7068,14
580rem FOR I=0 TO 19:OUT &50,2:FOR J=0 TO 49:NEXT:OUT &50,0:
FOR J=0 TO 49:NEXT:NEXT
590rem PRINT CURSOR(11,8)"LOSE  ONE."
600 for I=0 to 999:next I
610 for J=0 to 19:for I=0 to 3
620 let W=X(I):let W=W+sgn(W-95)*8:loc I+4 to W,Y(I):let X(I
)=W:next
630 let X=X+sgn(X-95)*8:loc 0 to X,Y
640 let D=D+sgn(D-95)*8:loc 1 to D,E
650 out 32,&80:out 32,J+14:out 32,&90
660 next:for I=0 to 512:out 32,&90+I/32:next I
670 if A>0 then let A=A-1:goto 110
680 print cursor(11,8)"GAME  OVER"
690 if inp(48)and 128 then run else goto 690
700 let B=&7064:poke B,&E8:poke B+1,&7F:poke B+2,13:poke B+3
,14:poke B+4,0:return
710 poke B,&F6:poke B+3,10:poke B+4,0:return
```

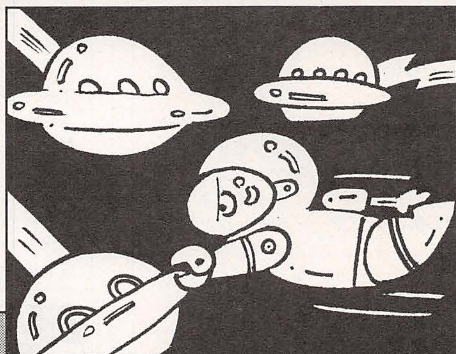
★　　★　　★

★さてと，8月号の表紙には，ガメゴンロードとアイダがいましたね。ちなみに，俺の友人にはマリオがいます。なも！（福島県西郷村・**お日様15才**）……**【編：マリオの友達とは，さてはルイージだな？影：ピーチ姫かも？】**

M5(BASIC-G)用

超高速スクロール・シューティング

オプラシオ
OPRASIO



♥&♥Corp.

M5

UP

二つのプログラムを続けてセーブし，定義プログラムをロード，RUNすれば自動的に読み込んではじまります。

単純明解なシューティングでカーソル・キーで上下左右(ななめも可)，左の[SHIFT]でミサイルを発射します。敵のパターンはしばらくすると変わり，ある程度進むと母艦がでます。中央のコアに何10回か当てると爆発してそのエリアはクリアとなります。

WITHIN

プログラムの特徴として，①自機の動きがスムーズ②ミサイルの当たりもれが少ない，③敵の動きが複雑，などがあります。

①はマシン語ルーチンにより可能にしました（その作成においてはPEN NAME君のD.S.S.を参考にさせていただいた。感謝する)。

②はEVENTと敵の移動スピードを速くさせないことで可能です。今までのゲームではこの辺が甘かったのですが,これなら理論的には完全になります。

③はV-RAMの空きエリアに移動データを置き，配列に読み込ませてMOVEさせています。

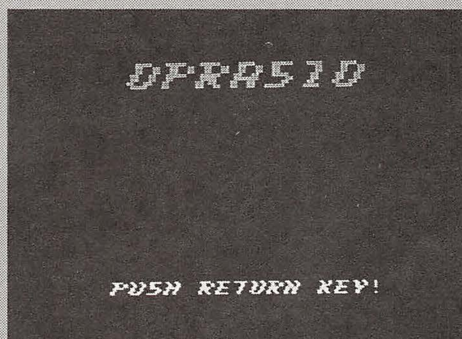
DOWN

使っていないキャラデータがあるのでプログラムを変更すれば使えます。また，グラディウスを参考にしたつもりですが，横スクロールとエリア最後にボスがでる程度で他は似てません（でもパワーアップはあるぜ！）。とりあえず打ち込む価値はあると思います。

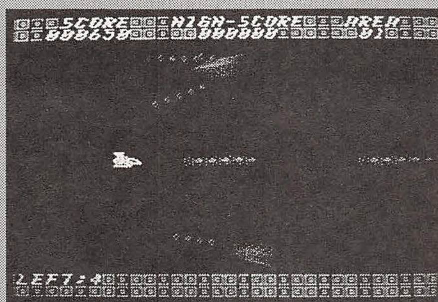
おまけ

M5でGAMEを作るときのキャラ作りは大部分の人がエディタを使っていると思う。僕は情けない簡易エディタを作り，それを使っているが，あるとないでは結構ちがう。今回M5最後ということでここに公開する。使いかたを以下に示す。

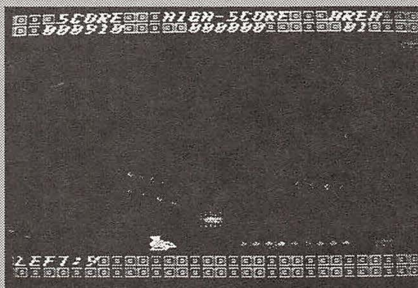
ー標準モードー



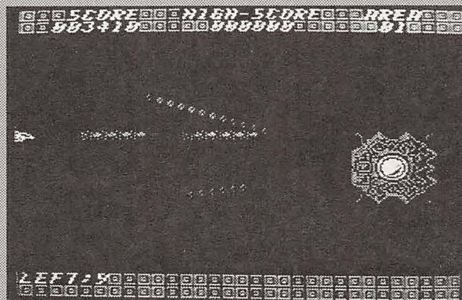
▲《写真1》タイトル画面。リターン・キーでゲーム・スタート!!



◀《写真2》速い!!キャラクターの動きはおみごと!!後ろから来る弾に注意



▶《写真3》これがパワーアップ・ジュエルだ!!色をよく見て



▼《写真4》これが敵の母艦だ!!攻撃をよけながら中央のコアを破壊せよ!!

★ベーマガを読みはじめてまだ2か月ですが，とてもおもしろい雑誌なので，これからもつづけて読みたいと思います。暑いですけど，がんばってくださいね♥（千葉県習志野市・中居美智留21才）……【影：ヨロシクネ!!】

《第１表》パワーアップについて

JEWELを取ると	
SPEED………	自機スピード・アップ（３段階）
FAST…………	ミサイル・スピード・アップ
SLOW…………	ミサイル・スピード・ダウン
UP………………	ななめ上にもミサイルが撃てる
DOWN…………	ななめ下にもミサイルが撃てる
POWERUP…	ミサイルがパワーアップ（大きくなる）
ENEMY………	敵が弾を撃たなくなる
EXTEND……	自機が１機増える

カーソルをカーソル・キーで動かし[SHIFT]でSET，[CTRL]でRESET，[L]で実物大のキャラが見れる([B]でもどる)。[C]で画面消去。できあがったら[E]でデータを表示して終わるので行番号をつけてリスティング・ファイルとしてSAVEすればよい。

参考：BM'87年８月号「PLANET α」グラディウス&R-Type（少々）

★

《第２表》主な変数表

L，K，X，Y…	キースキャン用
MX，MY………	ミサイルの移動増分
V………………	敵の攻撃パターン用
E，X( )，Y( )，A( )………	敵の移動用
MU……………	BGM用
T………………	カウント用
JC……………	JEWELの色
M$( )…………	母艦のキャラテンタ
R，AR………	エリア
SC，HS………	スコア，ハイスコア
LE……………	自機の残り
Z………………	自機速度用
SP……………	敵速度用



影：うわ，こいつはすごい。
編：うーん，文句のつけようがありませんねえ。
Dr.D：速い，美しい，楽しいの三拍子そろっとるからな。プログラムについては十分に説明されとるから読者のみんなも参考にしてほしい。しかしいまひとつ欲をいうなら，一つの行が画面上の２行にわたらないように，細かく区切るとさらによかったと思うぞ。

《リスト１》OPRASIOの各種データ・プログラム・リスト

```
10!-------- INITIALIZE ROUTINE --------
20 clear 256,&8F7A:dim A(15):print "[illegible]";cursor(6,10)"WAIT
 A MOMENT PLEASE":len 64:A$="":mag 2
30 console 0:len 18:B$="":for I=&2980 to &2BD0 step 8:restor
e 40:for J=0 to 7:read B
40 A=vpeek(I+J):vpoke I+J,(A*2 or A)/B:next:next:data 2,4,4,
2,2,1,1,1
50 stchr "fe82baaaba82fe00" to &80,1:color &80,&40:for I=&C0
 to &D8 step 8:color I,&60:next
60 restore 60:for I=0 to 15:read A(I):next:data 0,3,12,15,48
,51,60,63,192,195,204,207,240,243,252,255
70 for I=1 to 6:N$=rdchr$(ascii(mid$("OPRASI",I,1)),1):for J
=1 to 15 step 2:N=val("&"+mid$(N$,J,2))
80 UN=N/16:DN=N mod 16:VP=&2E00+(I-1)*32+J:vpoke VP,A(UN):vp
oke VP+1,A(UN)
90 vpoke VP+16,A(DN):vpoke VP+17,A(DN):next:next
100 restore 180:for I=0 to 60 step 4:read A$:stchr A$ to I:n
ext
110 for I=&E0 to &FC step 4:read A$:stchr A$ to I,1:next:I=&
8F7B:A=0
120 read B$:if B$<>"*" then B=val("&"+B$):poke I,B:I=I+1:A=A
+B:goto 120 else if A<>14715 then print "[illegible]DATA ERROR!":end
130 color &30,&B0:color &38,&B0
140 for I=0 to &BF:read B$:vpoke I,val("&"+B$):next
150 for I=0 to 13:scod I,val("&"+mid$("01155559999CDE",I+1,1
))*4:scol I,val("&"+mid$("FFF0000AAAA006",I+1,1)):next
160 print "[illegible]";cursor(3,10)"NOW LOADING MAIN PROGRAM":chain
170!------- SPRITE DATA -------
180 data 0000FC783C2B74ABD53B40FF0000000000000000000F08CE27
FA0400000000
190 data 000000000008421142082200000000000000000000060F0A00
000000000000
200 data 000000005004A00F55082280000000000000000000B0F8788
000000000000
210 data 0000010400EE00FE33D00780210000000000000000078FCF4C
800800000000
220 data 00200208401C07FD2A791FBC014802000000008020EEF9FFBFD
FFA882000000
230 data 080403070E0D5F5E5558080804030408102 0C0601010FAAA520
0101020C02010
240 data 0000000103077FFA807E040201000000000F7AE49860FCA8087
82018847E0F00
250 data 00190000000003FFEA15020000000600FC04EA140814E85C380
8B408043A413F
260 data 071F3E7F7AFDEAF5EAD4E85468341A07E0F8AC568A410101010
1010202041 8E0
270 data 00000000000001030301000000000000000000000008040C08
000000000000
280 data 3F409FA0A6A9A8AEAEA8A9A6A09F403FFC02F905659515757 51
5956505F902FC
290 data 7F7D7A3D3A3D1A140A0C0A0404020101FE4282140404080 8105
090202040 8080
300 data 000004200520032706130800240100000000080082004C0E8A0C
410802 4000000
310 data 0718234F5F9FBFBFBFBF9F5F4C231807E018C4F2FAF9EDD5E5C
D891A32C418E0
320 data 0000000081201 70A16050204090808100408001020D0B448B44
C200401000000
330 data 2110814B2F18B0103054183CCF1220420021 04A8F21C280C0E0
85C31F0884004
340!------- MOTHER SHIP DATA -------
350 data 00081402020202020101020D3A757F6E000103070E7D6A72A4D
9D1A496D3086A
360 data 80C0A0D0E8078C611A2420CC1DFFF8E00103070F1FEE5803A44
4498925F51907
370 data 008040A09008462 1A1500992A08102740000410202000008040A
020301C069761
380 data 7C677460476A4F2B2B48477077757F7425612F0EE294D494141
4E40EDE0F6923
390 data 8AEAEA64403028242423244848848291020C102020100C6E820
C102020301C8E
400 data 7E7441300F030101000002020214080 06429EB08E6E1CDD2524
D700B07030100
410 data E0F8E78A285142190C2FCF081020C0800719E412914C423409E
1FC160F070301
420 data 2096C94018A4828C1126C810204080004741820C10A0A040800
000202000 0800
430!------- MACHINE LANGUAGE DATA -------
440 data c5,cd,8d,8f,ed,78,c1,c9,c5,cd,8b,8f,ed,79,c1,c9,cb,
f4,0e,11,ed
450 data 69,ed,61,cb,b4,0d,c9,f3,db,36,47,db,35,e6,20,78
460 data 28,02,f6,02,f5,07,07,07,07,e6,06,47,11,f0,00,21
470 data 01,3b,cd,7b,8f,2a,f8,8f,cd,e5,8f,f1,e6,06,47,11
480 data 10,a0,21,00,3b,cd,7b,8f,2a,fa,8f,cd,e5,8f,db,30
490 data 0e,00,47,e6,04,28,01,0c,78,e6,01,28,02,0c,0c,2a
500 data fc,8f,71,fb,c9,77,78,fe,02,20,03,72,18,05,fe,04
510 data 20,05,73,2a,fe,8f,34,c9,*
```

★影さんは，いつも会社でゲームをしていると言うのは本当ですか？あ，すみません。会社に住んでいるんですよね！（宮城県栗原郡・影さんJr. 13才）……【影：私は会社に住んでいないゾ!!編：会社に泊ってるだけですよネ。】

```
520!------- ENEMY MOVE DATA -------
530 data 0,1,0,4,2,0,1,5,2,5,4,8,1,4,8,3
540 data 5,9,C,6,3,9,C,A,3,6,8,7,D,C,2,7
550 data 0,D,B,5,B,A,C,E,8,E,9,6,3,D,F,F
560 data 3,4,7,9,B,C,2,A,F,A,D,5,1,E,7,F
570 data 68,68,68,68,38,38,38,38,57,57,59,59,57,57,59,59
580 data 38,38,38,A7,A9,18,18,18,56,5A,A6,AA,38,38,85,8B
590 data 48,48,48,49,59,6A,7A,7B,79,69,59,39,68,48,28,08
600 data 28,2A,B8,86,28,18,08,08,1A,1C,1A,15,45,1B,17,19
610 data 38,58,48,68,3A,7A,3A,7A,68,68,08,08,6D,6D,1D,1D
620 data 67,69,4B,AB,3A,1A,4C,6C,09,09,47,47,09,F7,A8,B8
630 data 58,57,58,59,58,57,58,59,47,49,27,29,B7,B9,18,18
640 data D8,D6,DA,D8,58,58,F8,F8,F8,F5,87,89,27,FB,29,28
```

《リスト2》OPRASIOのメイン・プログラム・リスト

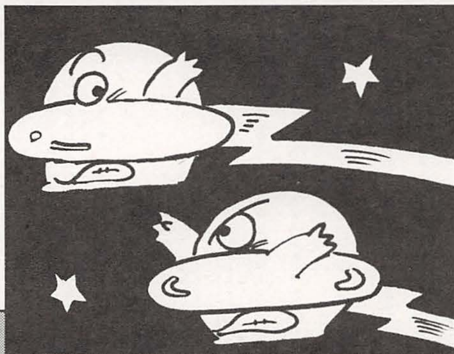
```
10 goto 730:!--------INTERRUPT ROUTINES--------
20 if err=20 then resume else end
30 L,K,X,Y=0:call &8F97:if L>0 then move 0 to X,Y,3-Z else m
ove 0 on#0
40 C=post(1,2):if K mod 2=1 and C>0 then loc C to#0:move C s
tep MX,-MY*(C=1):play "132o5cdg-"
50 return
60 for H=1 to 2:D=coinc(H,3,6):if D=-1 then next:return else
 move off:event off
70 loc 13 to#D:erase D,H:play "o7132ce-a":sleep 1,1:SC=SC+10
:HT=HT+1:erase 13:move on:event on:next:return
80!------- MAIN ROUTINE -------
90 gosub 570:R=AR mod 8:SP=-(AR<>R):JC,HT,N=0:MU=1
100 V=vpeek(R*8+N):gosub 550:T=0
110 repeat:on V/4+1 gosub 340,360,390,420:E=E+1+(E>5)*4
120 P=post(7,10):if P=-1 or P2>0 then goto 140 else Q=rnd(3)
+3:QX=vpeek(&3B01+Q*4)
130 QY=vpeek(&3B00+Q*4):if QY<>&D1 then loc P to QX,QY:move
P step-8*sgn(QX-vpeek(&3B01))+1,vpeek(&3B00)/80+rnd(5)-3,4-S
P
140 print cursor(3,1)right$("00000"+num$(SC),6);:T=T+1
150 if play(1)=0 then on MU gosub 450,460,450,460,470,480:MU
=MU+1+(MU>5)*6
160 if coinc(0,3,10)+1 then goto 590
170 if status(11)=0 and HT>20 then HT=0:gosub 500
180 if coinc(11,0,0)+1 then erase 11:play "o7132cfdgeagc":go
sub 510
190 until T>250:for J=3 to 6:$Z:if status(J)then goto $Z els
e next
200 N=N+1:if N<8 then goto 100
210!------- MOTHER SHIP ROUTINE -------
220 sleep 4:for I=&E0 to &F8 step 8:color I,(R+2)*16:next:vi
ew 0,2,31,21
230 for I=0 to 5:print "■":locate 31,8:mprint(1,6);M$(I):sg
3,5,I*2:sleep 2:next:print "■■":view
240 scol 12,15:loc 12 to 208,96:V=-1:E=3:O1=0:if R then V=R*
2-2+SP:gosub 550
250 repeat:if V+1 then on V/4+1 gosub 340,360,390,420:E=E+1+
(E>5)*4
260 P=post(7,10):if P>0 then loc P to#12:move P step-6,vpeek
(&3B00)/80+rnd(3)-2,3-SP
270 O=coinc(12,1,2):O1=O1-(O>0):U=vpeek(&3B33):if O1>5 then
scol 12,U-1:play "132o4ee-ag":O1=0
280 print cursor(3,1)right$("00000"+num$(SC),6);:sleep 1,2
290 if coinc(0,3,10)+1 then goto 590
300 until vpeek(&3B33)=0:scod 13,164:for I=0 to 10:loc 13 to
 208+rnd(32)-16,96+rnd(32)-16:for J=0 to 9
310 scod 13,56+(J mod 2)*4:sleep 1,2:next:play "132o3e-ac":n
ext:sg 3,,0:key off:event off:move 0 step 8,0,3:erase 13:cls
320 print cursor(5,12)"This Mission Completed":sleep 5:AR=AR
+1:SC=SC+1000:goto 90
330!------- ENEMY MOVE ROUTINE -------
340 if status(E)=0 then loc E to 255,rnd(144)+16:A(E)=0
350 move E step X(A(E)),Y(A(E)),4-SP:A(E)=A(E)+1+(A(E)>6)*8:
return
360 if status(E)=0 then loc E to 255,16-(E>4)*144:A(E)=0
370 move E step X(A(E)),Y(A(E))+Y(A(E))*2*(E>4),4-SP
380 A(E)=A(E)+1+(A(E)>6)*8:return
390 if status(E)=0 then loc E to 255,E*40-100:A(E)=0
400 Y1=Y(A(E)):if Y1>0 then move E step X(A(E)),rnd(Y1)-Y1/2
,E-1:goto $M1
410 move E step X(A(E)),Y1,3:$M1:A(E)=A(E)+1+(A(E)>6)*8:retu
rn
420 if status(E)=0 then loc E to-255*(X(0)<0),rnd(144)+16:A(
E)=0
430 move E step X(A(E)),Y(A(E))+rnd(2)-1:A(E)=A(E)+1+(A(E)>6
)*8:return
440!------- B.G.M. ROUTINE -------
450 play,"o5e2.r8ced2.r4",M1$:return
460 play,"c2.r8o4ao5co4b2o5f2",M2$:return
470 play,"o4a2.rbo5ced2.r4",M1$:return
480 play,"o4a2.rbo5cef2c4d4",M2$:return
490!------- JEWEL ROUTINES -------
500 JC=JC+1+(JC>7)*8:scol 11,val("&"+mid$("92476ADF",JC,1)):
loc 11 to 255,rnd(144)+16:move 11 step-2,0:return
510 on JC goto $SP,$FA,$SL,$UP,$DW,$PW,$EM,$EX
520$SP:Z=Z+1+(Z=2):return:$FA:MX=MX+2:return:$SL:MX=MX-2:ret
urn
530$UP:MY=-2:return:$DW:MY=2:return
540$PW:P1=P1+1+(P1=4):scod 1,P1*4:scod 2,P1*4:return:$EM:P2=
1:return:$EX:LE=LE+1:goto 710
550 for J=0 to 7:F=vpeek(64+V*8+J):X(J)=F/16-8:Y(J)=F mod 16
-8:next
560 for J=3 to 6:scod J,V/4*4+20:scol J,V mod 13+2:next:E=3:
return
570 gosub 690:loc 0 to 48,80:print cursor(14,12)"Ready";:sle
ep 2:print "■■":key on:event on:return
580!------- BANG ROUTINE -------
590 event off:key off:loc 13 to#0:erase 0:for I=0 to 59:scod
 13,(I mod 2)*4+56:sg 2,I*10,0:sg 3,7,15-I/4:sleep 1,2:next
600 erase:sleep 2:LE=LE-1:if LE>=0 then gosub 790:gosub 570:
if N<8 then goto 100 else goto 220
610 print cursor(12,12)"Game Over":for I=0 to 300:sg 2,I,0:s
g 3,3,15-(I/20):sleep 1,3:next
620 if SC>HS then HS=SC
630 goto 780
640!------- TITLE -------
650 cls:print cursor(8,5)"たっとにねはふほみめやよたっ";
660      print cursor(8,6)"ちてなぬのひへまむもゆらちて";
670 print cursor(7,20)"PUSH RETURN KEY!"
680 if inkey(0)<>8 then goto 680 else goto 90
690 cls &80:view 0,2,31,21:cls:view:print "■■■■SCORE■■■HIGH
-SCORE■■■AREA";
700 print cursor(3,1)right$("00000"+num$(SC),6);cursor(14,1)
right$("00000"+num$(HS),6);cursor(26,1)right$("0"+num$(AR+1)
,2)
710 print cursor(1,22)"LEFT:";num$(LE);:return
720!------- INITIALIZE ROUTINE -------
730 clear 256,&8F7A:dim A(6),X(7),Y(7),M$(5):event 4,2:on ev
ent gosub 60:on key gosub 30:on error gosub 20
740 pokew &8FF8,varptr(X),varptr(Y),varptr(K),varptr(L):play
,"t92h7s0v10116","h5s1v918"
750 M$(0)="■■■■■":M$(1)="■■■■■":M$(2)="\/  ■■"
760 M$(3)="\X  ■■":M$(4)="■■■■■":M$(5)="■■■■■"
770 len 24:M1$="o4"+rpt$(8,"c")+"o3"+rpt$(8,"b"):M2$=rpt$(8,
"a")+rpt$(8,"g+")
780 SC,SP,AR=0:H=1:LE=3:gosub 790:goto 650
790 MX=8:Z,MY,P2=0:P1=1:scod 1,4:scod 2,4:return
```

★T君は，親にパソコンを買ってもらったのに，アダルト・ゲームしか買わないので，ついにパソコンをかくされてしまいました。(埼玉県北葛飾郡・ひみくん14才)……【編：うーん，かくされて当然のようですね。】

MSX/MSX2用

2人用追いかけっこゲーム

ワーシス
Wasis



F&I SOFT

●INITIALIZE

2人用のゲームです。ジョイスティックともう1人の人間が必要です。

●TITLE

RUNさせてしばらくすると，タイトルと青と赤の2個の物体が表示されます。青いほうがプレイヤー1で，カーソル・キーかジョイスティックBで操作します。赤いほうがプレイヤー2で，ジョイスティックAで操作します。

スペース・キーを押すとゲームがはじまります。

●MAIN

各プレイヤーは，8方向に移動できます。画面の端ではワープできますが，縦方向にワープするときはプレイヤーが見えなくなり操作できなくなります。また，1度動くと止まることはできなくなります。

スペース・キーを押すと，自分のいた場所に十字の照準が表示され，自分と同じ色の物体（以下BOMB）が照準に向かって近づいてきます。そのスピードは，プレイヤーの2倍程あります。BOMBを相手のプレイヤーにぶつけると，そのラウンドはぶつけたプレイヤーの勝ちとなります。どちらかのプレイヤーが3回勝つと，ゲームは終了します。また，自分の操作するBOMBにぶつかってもMISSにはなりません。

●FIGHTING

テクその1…基本的には，画面のどこかに（中心や下のほうの見えないところにセットすると効果大）照準をセットします。相手のプレイヤーが照準と自機の間に入るように操作して入ったらすぐスペース・キーを押して照準を移動させBOMBをぶつける（やってみればわかります）。

テクその2…照準を画面の下のほうの見えないところにセットする。どこにBOMBがあるかわからないので勝手に自爆してくれることがある。また，いきなりスペース・キーを押して奇襲攻撃をすることができる。

テクその3…自分のBOMBに当たってもMISSにならないことを利用して，スペース・キーを押したままにして体当たりをする。2人ともこれをやると運が悪かったほうが負ける。またBOMBはワープできない。

●ESC

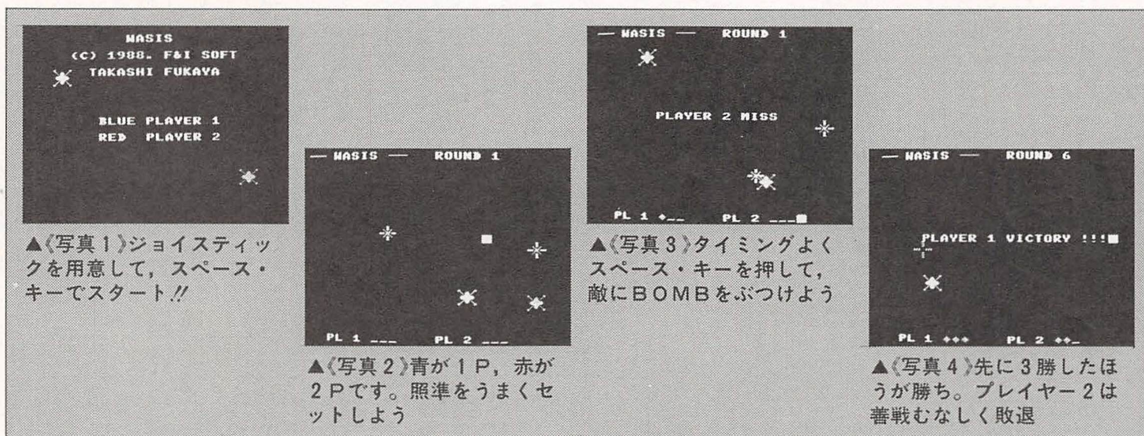
マシン語を使っている割には遅いと思ったときはスペース・キーを押しながらRUNしてください。HIGH SPEEDと表示され，とても速くなります。

●INPUT

そのまま打ちこんでください。マシン語を使っているのでRUNする前にセーブしてください。ディスクにもセーブできます。一応チェックサムがついていて，ある程度はだいじょうぶだと思いますが…。

●EDIT

マシン語はリロケータブルではないので，移動はできません。16Kの人は，



▲《写真1》ジョイスティックを用意して，スペース・キーでスタート!!

▲《写真2》青が1P，赤が2Pです。照準をうまくセットしよう

▲《写真3》タイミングよくスペース・キーを押して，敵にBOMBをぶつけよう

▲《写真4》先に3勝したほうが勝ち。プレイヤー2は善戦むなしく敗退

★メアリー：「ハックション!!ヤダー，またハナがでちゃった」バート：「おまえ今まで鼻が引っこんでいたのか？」（市都市・バート・キャンベル15才）……【影：ハナだとかゲロだとかお食事中の方すみませんでした。】

すき間をつめたりしてなんとかしてください。

430行のRM＝3を変えるとラウンド数が増えますが，増やしすぎないでください。

マシン語は，USRの引数によって各サブルーチンを呼びだします。解析はやめておいたほうがいいです。

ENDING

説明が，わかりずらいですがやってみればたぶんわかります。

Wasisのプログラム・リスト

```
100 ' ---- WASIS --------------------
110 '  (C) 1988. F&I SOFT
120 '                TAKASHI.FUKAYA
130 '
140 ' Caution !!!
150 '  Use Macine Language !
160 '       D000H - D386H
170 ' ------------------------------
180 GOTO 320  ' CALL INITIALIZE
190 GOSUB 390 ' CALL TITLE
200 ' ◆◆◆ MAIN
210 CLS:GOSUB 290:U=USR(4)+USR(10):LOCATE 11,10:PRINT "START !!";:PLAY"S0M3000T1
8005A2A16A16A16":U=USR(5)+USR(6)+USR(7)
220 IF PLAY(0) THEN 220 ELSE LOCATE 11,10:PRINT SPC(8);
230 IF SP THEN U=USR(11):GOTO 250
240 U=USR(5)+USR(6)+USR(7)+USR(9):U=USR(8):IFU=8THEN240
250 LOCATE 7,10:PRINTUSING"PLAYER # MISS !!";U:W(3-U)=W(3-U)+1:GOSUB290
260 FOR I=0 TO 100:VPOKE &H1B00+U*4-1,RND(1)*16:NEXT:PUT SPRITE U-1,(0,209)
270 RO=RO+1:FOR I=0 TO 1000:NEXT:IFW(3-U)<RMTHEN210 ELSE 440
280 GOTO 440
290 LOCATE 0,0:PRINT"-- WASIS --   ROUND";RO:FOR I=1 TO 2:LOCATE I*12-10,23:PRIN
T "PL";I;STRING$(W(I),"◆");STRING$(RM-W(I),"_");:NEXT:RETURN
300 FOR I=0 TO 30:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT:RETURN
310 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 310 ELSE RETURN
320 ' ◆◆◆ INI
330 CLEAR300,&HCFFF:DEFINTA-Z:SCREEN1,2,0:COLOR15,0,0:KEYOFF:WIDTH30:SP=STRIG(0)
:IFSPTHENLOCATE10,10:PRINT"HIGH-SPEED"
340 LOCATE 9,8:PRINT"JUST MOMENT!"
350 RESTORE510:AD=&HD000:FORI=1TO29:READD$,S$:S=0:FORJ=1TO32:D=VAL("&H"+MID$(D$,
J*2-1,2)):POKEAD,D:AD=AD+1:S=S+D:NEXT
360 IF(SMOD4096)<>VAL("&H"+S$)THENPRINT:PRINT"DATA ERROR IN";I*10+500:BEEP:END
370 NEXT
380 DEFUSR=&HD000:U=USR(1)+USR(2)+USR(3)+USR(10):GOTO 190
390 ' ◆◆◆ TITLE
400 CLS:GOSUB 300:U=USR(10):RESTORE 480:FOR I=1 TO 7:READD$:LOCATE 15-LEN(D$)¥2,
I*2-1:PRINTD$;:NEXT
410 PLAY"S0M3000T180L16O1CO2DO3EO4FO5GO6AO7B","S0M3000T180L16O1BO2AO3GO4FO5EO6DO
7C":U=USR(4):GOSUB 310
420 U=USR(5):IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 420
430 W(1)=0:W(2)=0:RO=1:RM=3:RETURN
440 ' ◆◆◆ ENDING
450 I=USR(10):GOSUB 290:GOSUB 300
460 LOCATE 5,10:PRINT "PLAYER"(3-U)"VICTORY !!!";:I=0:GOSUB 310
470 U=USR(6):PUT SPRITE 1,(I,120),5-(U=1)*3,0:I=(IMOD255)+1:IF STRIG(0)+STRIG(1)
=0 THEN 470 ELSE 190
480 ' ◆◆◆ DATA
490 DATA"WASIS ","(C) 1988. F&I SOFT","TAKASHI FUKAYA",,,"BLUE PLAYER 1","RED  P
LAYER 2"
500 '     -0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F SUM
510 DATA 21F8F77EFE01CA3CD0FE02CA55D0FE03CAC2D0FE04CAE8D0FE05CA28D1FE06CA,3C7
520 DATA EDD1FE07CA4BD2FE08CAC1D2FE09CA12D3FE0ACA9000FE0BCA61D3C921000101,118
530 DATA 0002CD4A0057CB2FB2CD4D00230B79B0FE0020EEC92162D00160001100380D5C,B88
540 DATA 00C9C0C021130B071F3F3F1F070B1321C0C0030384C8D0E0F8FCFCF8E0D0C884,EF7
550 DATA 0303000101010904037978020409010101000080808090204 0DE9EC020908080,77B
560 DATA 8000010001000100000A8A800000100010001800080008000001515000080008 0,480
570 DATA 008021FC033E08CD4D0021D7D0011100110020CD5C00C9707070700F0F07070F0,C6D
580 DATA F0F0F0A0A0A0A0202118D136282336282336C823368C23367823368223367823,BFF
590 DATA 363223362823365623 36C823365623360023360023360 0C900000000000000000,53C
600 DATA 0000000000000000 2119D17EFEBE30163E00CDD50047C53E02CDD500C1B0FE00,AC8
610 DATA 28042124D1772124D17E2A18D1CDA8D12218D17C4521001BCD4D002378CD4D00,B7D
620 DATA 233E00CD4D00233E05CD4D00211BD17EFEBE300D3E01CDD500FE0028042125D1,AA1
630 DATA 772125D17E2A1AD1CDA8D1221AD17C4521041BCD4D002378CD4D00233E00CD4D,BBF
640 DATA 00233E08CD4D00C9FE08CCE5D1FE01CCE5D1FE02CCE5D1FE02CCE7D1FE03CCE7,30F
650 DATA D1FE04CCE7D1FE04CCE9D1FE05CCE9D1FE06CCE9D1FE06CCEBD1FE07CCEBD1FE,709
660 DATA 08CCEBD1C925C92CC924C92DC93E00CDD800573E02CDD800B2FE00280C2118D1,E2C
670 DATA 7E23462120D17723703E01CDD800FE00280C211AD17E23462122D17723702127,A72
680 DATA D17E3C77CB4728052120D1180321 22D146237E21141BCD4D002378CD4D00233E,9E9
690 DATA 08CD4D00233E0FCD4D00C92120D146211CD17ECDACD2774F2121D146211DD17E,C50
700 DATA CDACD27721081BCD4D002379CD4D00233E04CD4D00233E07CD4D002122D14621,A52
710 DATA 1ED17ECDACD2774F2123D146211FD17ECDACD277210C1BCD4D002379CD4D0023,D65
720 DATA 3E04CD4D00233E09CD4D00C9B8300 33C3CC93D3DC90E0190FE0AD8FEF1D00E00,C64
730 DATA C92118D17E211ED146CDB5D279FE002818 2119D17E211FD146CDB5D279FE0028,E85
740 DATA 0821F8F73601CD3AD3211AD17E211CD146CDB5D279FE002818211BD17E211DD1,DAC
750 DATA 46CDB5D279FE00280821F8F73602CD3AD3C92127D17E0607A0FE00C0ED5F5F3E,F17
760 DATA 00CD93003E011E01CD93003E071EB8CD93003E081E0CCD9300C9CD90003E061E,9F1
770 DATA 14CD93003E071EB7CD93003E081E10CD93003E0C1E78CD93003E0D1E00CD9300,9CB
780 DATA C9CD9000CDE8D0CD28D1CDEDD1CD4BD2CD12D3CDC1D221F8F77EFE012807FE02,3B4
790 DATA 28030367D3C90000000000000000000000000000000000000000000000000000,2F1
```

★HELLO. Mr. 影。ボクハ，コノハガキヲ　ハワイデ　カイテイマス。(宮崎県西都市・PANIC MSX 14才)……【影：宮崎県がハワイにあるなんて知らなかったなー。もう一度地理の勉強しなおさなきゃ／】

MSX/MSX2用(ジョイスティック専用)

頭を使ってじっくり考えてみよう!!

押して足せ!

—コペンハーゲンの秋—



渋谷　恵太

STORY

迷路上には数字が散らばっていた。主人公は，おもむろに3を押していって5に重ねた。すると二つの数はたされて8になった。以上。

少しもSTORYになってない!

カテゴリー

ポピュラーかつオーソドックスでトラディショナルなパズルゲームだったりする。

遊びかた

黄色い自分をジョイスティック1で操作します。自分は迷路上に散らばっている数字を押せます。押したくないときはトリガ1を押しながら自分を操作すればよいのです。そうすれば自分は数字の上をふんづけて通って行きます。

数字を押していって別の数字に重ねると，押していた数と，重なった数とがたされます。たして10以上だとその数は画面上から消えます（10ジャストも，もちろん含まれます）。

そういうふうに数を消していき，画面左下に指定してある回数だけ消せば面クリアです。画面左下に3とあれば10以上の数を3回作ればよいのです。

気をつけてくれ

カベにとなり合っている数をカベのほうへ押すと数がカベにめり込んで消えてしまうのだ。大切なブロックでこれをやってしまうと，その面のクリアはもう不可能だ。ギブアップはトリガ2だ。

はげましの言葉

このゲームはタイムはないので，もしあなたがそのゲームを慎重にプレイすれば，あなたはそれをクリアすることができるでしょう(英文直訳風)。

プログラムについて

オールBASICで，大したこともしていません。このゲームはその構造上，性格上，隠れキャラ，アイテム等をだしやすくできています。もしあなたがゲームに隠れキャラ，アイテムは不可欠なものだとお考えでしたら勝手につけろ(敬語バラバラ文)。

面データは音楽でも聞きながら（例光ゲンジ等），気長に打ち込んでください。

人間の創造力

何10本ものソフトが載った本が年に12回もでて，それが何年も続いている。よくネタ切れにならないものだ，人間の頭は。

7面まであります。3回ギブアップするとゲーム・オーバーで，コンティニューはエンディングの音楽のときずっとトリガ1を押し続けていてください。

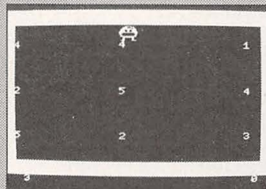
あと副題の〝コペンハーゲンの秋〟には何の意味もありません（ただ何となく哀愁感が漂うかなと思ってつけただけ）。

サラバだ!

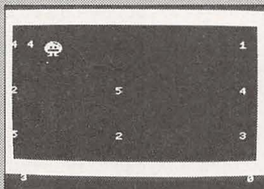
《第1表》変数表

X，Y	自分の座標
XX，YY	自分の座標の増分
KC	自分の残り
RO	ラウンド
I，J，K	FOR～NEXT用
A～F	データ読み込み用
F1	自分の進む先に何があるか 32…空間，112…カベ その他数字
F2	重なった数どおしの和
CL	10以上の数を作った回数　CL＝Dで面クリア

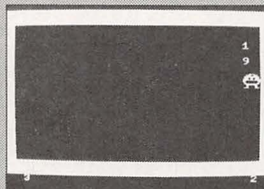
★　★



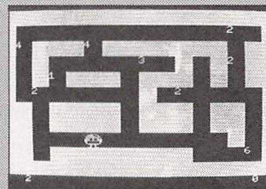
▲《写真1》中央にいる黄色いキャラが自分。数字をたして10にしよう



▲《写真2》こうやって数字をくっつければいいのです。押しすぎないように



▲《写真3》決まった数だけ，10以上の数を作ればラウンド・クリア

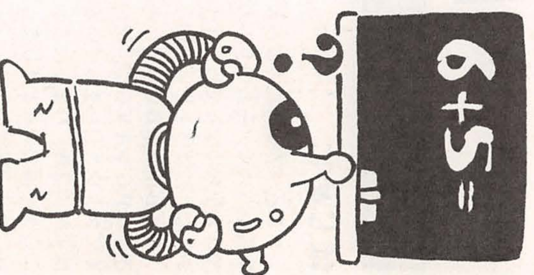


▲《写真4》この面では，トリガ1を押しながら通りぬけを使おう!

★私の1年のときの先生は，いまだに，ドラクエIのガライの墓の入口がわからず，ラダトーム平野で，スライムを1,000匹殺すのが日課の，幸せな先生です。(宮崎市・バタリアン13才)……【影：教えてあげれば成績も…。】

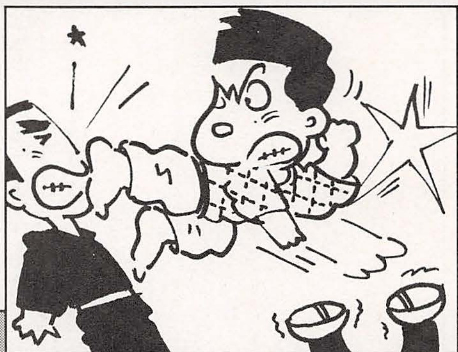
押して足せのプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ショキ・キャラ●●●●●●●●
20 SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:COLOR 15,1,1:DEFINT A-Z:KEY OFF
30 DEFFNA(X,Y)=VPEEK(&H1800+X+Y*32)
40 FOR I=0 TO 1:B$="":FOR J=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
50 NEXT J:SPRITE$(I)=B$:NEXT I
60 FOR I=896 TO 903:READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:GOTO 540
70 VPOKE &H200E,&H75:RO=1:KC=3
80 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ガメン●●●●●●●●●●●●
90 PUTSPRITE 0,(0,208):ON RO GOSUB 750,760,770,780,790,800,810
100 FOR I=0 TO 21:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(32,112):NEXT
110 READ B$:FOR I=4 TO 36 STEP 4:C$=BIN$(VAL("&H"+MID$(B$,I-3,4))):FOR J=0 TO 15
120 IF VAL(MID$(C$,J+1,1))=1 THEN 140
130 FOR K=I/2 TO I/2+1:LOCATE J*2,K:PRINT "  ":NEXT K
140 NEXT J,I:READ A,B,C,D
150 FOR I=1 TO C:READ E,F,G$:LOCATE E,F:PRINT G$:NEXT
160 CL=0:LOCATE 2,22:PRINTUSING "##";D:LOCATE 29,22:PRINT "0"
170 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●スタート●●●●●●●●●●●
180 X=A:Y=B:PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),10,((XMOD4=2)XOR(YMOD4=2))+1
190 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●メイン●●●●●●●●●●●●●●
200 ST=STICK(1):XX=((ST=7)-(ST=3)):YY=((ST=1)-(ST=5))
210 F1=FNA(X+XX*2,Y+YY*2):IF F1<>32 THEN GOSUB 270
220 F1=-1
230 X=X-XX*F1*2:Y=Y-YY*F1*2
240 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),10,((XMOD4=2)XOR(YMOD4=2))+1
250 IF FNA(X,Y)=112 OR STRIG(3) THEN GOTO 450 ELSE 200
260 '●●305 オス●●330 タス●●340 タシテ10●●●●●●●●
270 IF F1=112 THEN F1=0:RETURN 230
280 IF STRIG(1) THEN RETURN
290 VPOKE &H1800+X+XX*2+(Y+YY*2)*32,32
300 IF FNA(X+XX*4,Y+YY*4)=112 THEN PLAY "V15L8N10","V15L8N11":RETURN
310 IF FNA(X+XX*4,Y+YY*4)=32 THEN VPOKE &H1800+X+XX*4+(Y+YY*4)*32,F1:RETURN
320 I=F1+VPEEK(&H1800+X+XX*4+(Y+YY*4)*32)-48:IF I>57 THEN CL=CL+1:GOTO 340
330 VPOKE &H1800+X+XX*4+(Y+YY*4)*32,I:RETURN
340 VPOKE &H1800+X+XX*4+(Y+YY*4)*32,32
350 LOCATE 28,22:PRINTUSING"##";CL:PLAY "V1505L32G","V1505L32E"
360 IF CL<D THEN RETURN
370 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●クリアー●●●●●●●●●●●●
380 PLAY "V1505L8C04BAGAB05CDE.C.R4","V1504L8C03BAGAB04CDE.C.R4"
390 IF PLAY(0) THEN 390 ELSE IF RO<7 THEN RO=RO+1:GOTO 90
400 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●オメデトウ●●●●●●●●●●
410 FOR J=8 TO 12:LOCATE 1,J:PRINT SPC(30):NEXT
420 LOCATE 8,9:PRINT "CONGRATULATIONS!"
430 PLAY "V1504L4E.R805L2G","V1505L4G.R806L2C"
440 GOTO 540
450 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●シクジッタ●●●●●●●●●●
460 PLAY "V1504L8CDCDCDEDC","V150304L8FGFGFGB-GF":KC=KC-1
470 IF PLAY(0)THEN 470 ELSE IF KC>0 THEN 90
480 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●サヨウナラ●●●●●●●●●●
490 FOR J=8 TO 12:LOCATE 1,J:PRINT SPC(30):NEXT
500 LOCATE 11,9:PRINT "GAME  OVER"
510 LOCATE 12,11:PRINTUSING "STAGE ##";RO
520 PLAY "V1503L2C+","V1502L2B":PLAY "R4":PLAY "V1502L2A","V1502L2B-"
530 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●タイトル●●●●●●●●●●●
540 IF PLAY(0) THEN 540 ELSE IF STRIG(1) THEN KC=3:GOTO 90
550 FOR I=0 TO 2000:NEXT:PUTSPRITE 0,(0,208):CLS:FOR I=0 TO 2000:NEXT
560 FOR I=0 TO 9:LOCATE I,11:PRINT " OSHITE TASE!":NEXT
570 FOR I=0 TO 10:COLOR ,8,8:NEXT:FOR I=0 TO 15:COLOR ,10,10:NEXT:COLOR ,1,1
580 LOCATE 10,13:PRINT "HIT SPACEKEY"
590 IF STRIG(0) THEN 70 ELSE 590
600 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
610 '●●●●●●●●●●●●DATA  ZONE●●●●●●●●●●●●●
620 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
630 DATA 07,1F,3F,7F,7F,F9,F9,FF
640 DATA E0,60,7F,1F,06,06,1E,00
650 DATA E0,38,CC,FE,FA,9F,9F,FF
660 DATA 07,06,FE,F8,60,60,78,00
670 '
680 DATA 07,1E,3F,7F,79,F9,FF,E0
690 DATA C0,60,7F,1F,18,18,78,00
700 DATA E0,38,EC,FE,9E,9F,FF,07
710 DATA 03,06,FE,F8,18,18,1E,00
720 '
730 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00
740 '
750 RESTORE 830:RETURN
760 RESTORE 860:RETURN
770 RESTORE 890:RETURN
780 RESTORE 930:RETURN
790 RESTORE 970:RETURN
800 RESTORE 1000:RETURN
810 RESTORE 1040:RETURN
820 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●1●●●
830 DATA 8001800180018001800180018001800180018001,14,2,9,3
840 DATA 2,4,4,14,4,4,28,4,1,2,10,2,14,10,5,28,10,4,2,16,5,14,16,2,28,16,3
850 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●2●●●
860 DATA 8001BBFBA02BAEEB8081DEEDDEEDC005DFE1,14,16,9,2
870 DATA 2,4,4,10,4,4,26,2,2,16,6,3,6,8,1,26,6,2,4,10,2,20,10,2,28,18,6
880 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●3●●●
890 DATA DFC7C017DD51DD5DDC01DFAD8021DDFBC001,16,4,10,3
900 DATA 24,2,1,10,4,7,14,4,1,18,4,9,18,12,1,4,14,3,12,14,2,16,14,3
910 DATA 26,14,7,26,18,3
920 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●4●●●
930 DATA C103807BDD938503842BAEE1A00D96FDC001,22,18,13,2
940 DATA 6,2,2,8,2,2,16,2,7,2,4,1,26,4,3,16,8,1,12,10,6,14,10,4,6,12,5,26,12,2
950 DATA 28,12,4,2,16,4,8,16,1
960 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●5●●●
970 DATA 8001BD7DA101BBDDB81DBBC180FDBE058071,4,18,9,3
980 DATA 2,4,2,12,4,7,8,6,2,26,6,1,14,10,5,16,10,1,18,10,2,20,16,3,28,18,7
990 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●6●●●
1000 DATA BD018179B809B7619119850 9D489D6C18009,24,16,14,4
1010 DATA 2,2,4,26,2,5,8,4,2,10,4,3,12,4,5,22,6,7,24,8,3,10,10,1,4,12,2,6,12,5
1020 DATA 18,12,1,22,17,3,2,18,1,14,18,5
1030 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●7●●●
1040 DATA 8003AF71A3458C6DDD0180EDBA09A3BB8001,28,18,19,4
1050 DATA 22,2,4,26,4,2,28,4,8,8,6,2,16,6,1,4,8,7,14,8,2,18,10,1,2,12,2,12,12,1
1060 DATA 22,12,2,2,14,2,16,14,4,22,14,5,26,14,5,28,14,2,8,16,1,10,16,3,26,16,4
```



MSX

★僕は，８月号に載ったうれしさで，つぎの日のサッカーの試合でシュートを３本きめ，大活躍した(実話)。やはり愛の力は偉大だ！ありがとうつぐ美さん。(高知県室戸市・響良牙16才)……【つぐ美：よかったネ!!】



ストレス解消にもってこい!!

BOMB(ボム) & BOMB(ボム)

NARIっち

はじめに

うぎゃ～！なぜこのごろＲＰＧやＡＶＧやパズルゲームが多いのだ！これでは気が変になってしまう～！なんとかしなければ！と思って作ったのが，この『ＢＯＭ&ＢＯＭ』なのだぁ！君達もＲＰＧやＡＶＧで，謎がわからなくてストレスがたまっている人も多いはずだ！さあ，たまったストレスを，このゲームでぶっとばしてしまえ!!

遊びかた

カーソル・キーの左右で自分を動かして，スペース・キーで向いている方向にパンチするだけ！自分のＬＩＦＥがなくなったらやられてしまいます。

ＬＩＦＥは，何もしないとどんどん減っていきます。さらに，敵にぶつかってもＬＩＦＥは５減ってしまい，パンチするごとに２減ります。しかし，敵をやっつけるとＬＩＦＥが10増えますので早めにやっつけてください。敵をすべてやっつけるとエンディングです。

プログラムについて…

ＩＦ文が多くて，すみません……しかし，ＢＡＳＩＣのわりにはスピードが速いので楽しんでもらえると思います。

それから，いろいろ改造してみてもいいと思います。たとえば，敵を増やしたり，敵の出現パターンを変えたりすると，もっと熱中できると思います。

プログラムの最後のほうにある敵の出現データは**第１表**にまとめておくので，それを見て変えてみてください。最後はぜったいに"８"にしてください。

《第１表》キャラデータの内容

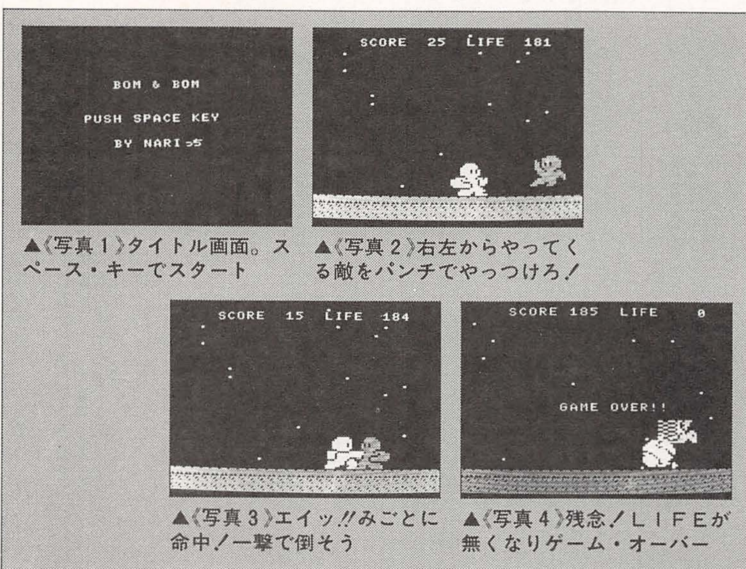
番号	キャラクター	動き
2		←
3		→
4		←
5		→
6		∽
7		∽

《第２表》変数表

Ｘ，Ｙ	自分の座標
ＸＸ，ＺＺ	自分と敵の移動量
M(0)，N(0)	敵の座標
ＳＣ	スコア
ＬＩ	ライフ
M	自分のスプライトのパターン番号

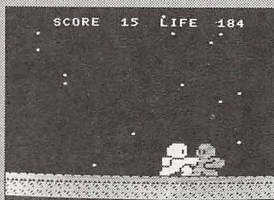


影：確かにこれはストレス発散になるね。エイッ！オリャーッ！
Dr.D：影君もなかなか気合が入っとるな。ところで1140行からのデータなんじゃが，８進数と考えると４桁を３桁の16進数に圧縮できるぞ。



▲《写真１》タイトル画面。スペース・キーでスタート

▲《写真２》右左からやってくる敵をパンチでやっつけろ！



▲《写真３》エイッ!!みごとに命中！一撃で倒そう



▲《写真４》残念！ＬＩＦＥが無くなりゲーム・オーバー

★影さん，聞いてください。僕は，おしるこなどに，塩を少々入れると甘さがひきたつと言うから，コーヒーに塩を入れて飲んだと言う大バカ者です。(佐賀県西松浦郡・市川正也13才)……【影：そのいたずらはよくやったゾ】

BOMB & BOMBのプログラム・リスト

```
10 '===== BOM&BOM =====
20 SCREEN1,3,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR7,1,1:GOSUB910
30 GOSUB880:GOSUB790:GOSUB710
40 '●●●●● I MOVE ●●●●●
50 LI=LI-1:GOSUB770
60 IFLI<1THEN670
70 SPRITEON:ONSPRITEGOSUB630
80 IFM=1THENM=0:XX=-1:GOTO120ELSEIFM=6THENM=5:XX=1:GOTO120
90 IFST=3THENM=0ELSEIFST=7THENM=5
100 ST=STICK(0):XX=(ST=7)-(ST=3):IFX+XX>28ORX+XX<0THENXX=0
110 IFSTRIG(0)THEN600
120 X=X+XX*2:PUTSPRITE0,(X*8,Y),9,M:GOTO180
130 '●●●●● BON!! ●●●●●
140 IFT(0)=2ORT(0)=3THENPUTSPRITE1,(M(0)*8,126),15,4
150 IFT(0)=4ORT(0)=5THENPUTSPRITE1,(M(0)*12,119),15,4
160 IFT(0)=6ORT(0)=7THENPUTSPRITE1,(M(0),N(0)),15,4
170 LI=LI+10:SC=SC+5:GOSUB770:T(0)=1
180 '●●●●● テキ DATA ヨム ●●●●●
190 ON T(0) GOSUB 210,290,320,350,380,410,460,510
200 GOTO50
210 '●●●●●
220 PUTSPRITE1,(0,209)
230 READT(0)
240 IFT(0)=2ORT(0)=4THENM(0)=448
250 IFT(0)=3ORT(0)=5THENM(0)=0
260 IFT(0)=6THENM(0)=510:N(0)=126
270 IFT(0)=7THENM(0)=510:N(0)=126
280 RETURN
290 '●●●●● ザコ 1 ●●●●●
300 ZZ=-1:M(0)=M(0)+ZZ
310 PUTSPRITE1,(M(0)*8,126),12,5:RETURN
320 '●●●●● ザコ 2 ●●●●●
330 ZZ=1:M(0)=M(0)+ZZ
340 PUTSPRITE1,(M(0)*8,126),12,0:RETURN
350 '●●●●● ATACK MAN ●●●●●
360 ZZ=-1:M(0)=M(0)+ZZ
370 PUTSPRITE1,(M(0)*12,119),12,8:RETURN
380 '●●●●● ATACK MAN ●●●●●
390 ZZ=1:M(0)=M(0)+ZZ
400 PUTSPRITE1,(M(0)*12,119),12,3:RETURN
410 '●●●●● トリ MAN ●●●●●
420 M(0)=M(0)+16
430 N(0)=SIN(T)*50+68
440 PUTSPRITE1,(M(0),N(0)),4,7
450 T=T+.55:RETURN
460 '●●●●● トリ MAN ●●●●●
470 M(0)=M(0)-16
480 N(0)=SIN(T)*50+68
490 PUTSPRITE1,(M(0),N(0)),4,2
500 T=T+.55:RETURN
510 '●●●●● ...ENDING... ●●●●●
520 FORI=0TO300:NEXTI:FORI=0TO15
530 M(0)=INT(RND(1)*490)+10:N(0)=INT(RND(1)*190)+10
540 PUTSPRITE0,(M(0),N(0)),15,4:GOSUB690
550 FORJ=0TO100:NEXTJ
560 NEXTI:LOCATE4,16:PRINT"GOOD!!!"
570 BEEP:LOCATE5,17:PRINT"あなたには、もうストレスは、のこってないだろう!!"
580 PLAY"T255S9M5000O6L2V12DCFAEDAFCESF"
590 IFPLAY(0)THEN590ELSEFORI=0TO3000:NEXT:GOTO30
600 '●●●●● PANCH ●●●●●
610 IFM=0THENM=1:XX=1ELSEIFM=5THENM=6:XX=-1
620 LI=LI-2:GOTO120
630 '●●●●● あたりはんてい ●●●●●
640 SPRITEOFF
650 IFM=1ORM=6THEN660ELSELI=LI-5:PUTSPRITE0,(X*8,126),15,M:GOSUB690:RETURN
660 GOSUB690:RETURN130
670 '●●●●● GAME OVER ●●●●●
680 LI=0:GOSUB770:PUTSPRITE0,(X*8,126),15,4:LOCATE12,12:PRINT"GAME OVER!! ":GOSU
B690:FORI=0TO3000:NEXT:GOTO30
690 '●●●●● SOUND ●●●●●
700 SOUND6,55:SOUND12,10:SOUND13,1:SOUND8,&H10:SOUND7,&HF7:RETURN
710 '●●●●● SCREEN SET ●●●●●
720 CLS:FORI=0TO30:LOCATEI,20:PRINT"a"
730 LOCATEI,21:PRINT"1"
740 LOCATEI,22:PRINT"1":NEXT
750 FORI=0TO15:A=INT(RND(1)*32):B=INT(RND(1)*19)
760 LOCATEA,B:PRINT".":NEXT
770 '●●●●● スコア PRINT ●●●●●
780 LOCATE7,1:PRINTUSING"SCORE ###  LIFE #### ";SC;LI:RETURN
790 '●●●●● TITLE ●●●●●
800 PUTSPRITE1,(0,208):CLS
810 PUTSPRITE0,(90,40),15,4:GOSUB690:LOCATE13,7:PRINT"BOM &":FORI=0TO1000:NEXT
820 PUTSPRITE0,(150,40),15,4:GOSUB690:LOCATE19,7:PRINT"BOM":FORI=0TO1000:NEXT
830 PUTSPRITE0,(0,208)
840 LOCATE10,11:PRINT"PUSH SPACE KEY":LOCATE13,14:PRINT"BY NARIっち"
850 IFSTRIG(0)THENBEEP:GOTO860ELSE850
860 PLAY"T255S14M5000O7L32V14CDEF"
880 '●●●●● ヘンスウ ●●●●●
890 X=8:Y=126:M=0:T(0)=1
900 LI=300:SC=0:RESTORE1130:RETURN
910 '●●●●● SPRITE SET ●●●●●
920 FORI=0TO4:B$="":A$(0)="":A$(1)="":FORJ=0TO1:FORT=0TO15
930 READA$:A=VAL("&H"+A$):B$=B$+CHR$(A):C$=RIGHT$("0000000"+BIN$(A),8)
940 FORK=8TO1STEP-1:D$=D$+MID$(C$,K,1):NEXT:A$(J)=A$(J)+CHR$(VAL("&B"+D$))
950 D$="":NEXTT,J:SPRITE$(I)=B$:SPRITE$(I+5)=A$(1)+A$(0):NEXTI
960 '●●●●● CHR SET ●●●●●
970 FORI=0TO1:READA$:A=ASC(A$):FORJ=A*8TOA*8+7:READB$
980 VPOKEJ,VAL("&H"+B$):NEXTJ,I
990 '●●●●● COLOR SET ●●●●●
1000 FORI=0TO1:READ A,B,C
1010 VPOKE&H2000+A,B*16+C:NEXT:RETURN
1020 '●●●●● SPRITE DATA ●●●●●
1030 DATA 01,03,07,07,07,07,01,1E,7B,7C,7F,3F,00,07,0F,0F,E0,F0,F0,A8,A8,F8,F0,E
D,F7,77,B6,B8,7C,FE,DC,9F
1040 DATA 07,0F,1F,1F,1F,1F,07,78,77,77,77,0F,7F,7F,FC,F0,C0,E0,E0,A0,A0,E0,C0,3
F,FF,FE,C0,B0,78,78,38,70
1050 DATA 3B,1D,19,0D,0B,67,F5,BE,FE,EF,C7,00,00,00,00,00,73,8C,73,8C,73,8C,73,8
C,F1,0F,F0,0C,3C,06,02,00
1060 DATA 07,0F,1F,1E,1E,1F,07,1B,3F,7F,6F,47,07,07,03,00,80,E0,E4,AC,AC,EC,DC,B
8,F8,F0,E0,F8,FC,3E,87,00
1070 DATA 01,20,0E,1E,3D,7E,7F,1F,67,3B,7D,7E,7E,3E,1D,80,84,88,60,F0,F8,38,DC,E
C,E4,F0,F8,F0,E0,74,C6,04
1080 '●●●●● CHR DATA ●●●●●●●●●●●
1090 DATA "a",7E,FF,FF,FF,FF,FF,DB,89
1100 DATA "1",FF,BF,F7,EF,FF,FB,FF,FF
1110 '●●●●● COLOR DATA ●●●●●
1120 DATA 12,12,1,13,6,1
1130 '●●●●● シュツゲン DATA ●●●●●
1140 DATA 2,3,2,2,2,4,5,5,4,4,3,2,4,2,5,4,3,4,5,3,4,3,3,3,3,3,4,5,6,6,4,7,6,7,2
1150 DATA 2,5,6,5,6,4,5,4,7,6,7,2,3,4,5,6,7,4,5,4,5,2,2,3,6,3,5,2,3,5,4,2,6,7,6
1160 DATA 6,6,7,6,7,2,2,3,4,5,4,6,6,7,2,3,4,5,6,7,4,4,4,4,6,1,2,2,2,1,7,3,5,4,8
```

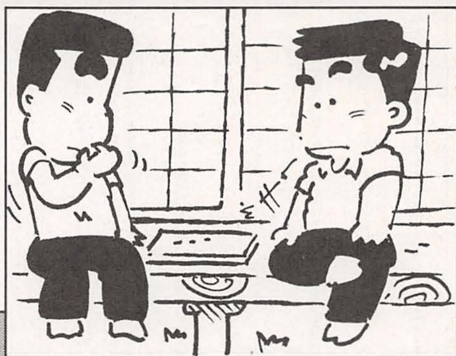
★　★　★

★BMスーパークイズの「おはようこどもショウ」には笑ってしまった。でも，どうせなら「ガッチリ買いまショウ」で笑わせてくれたほうが…。(北海道函館市・神生直敏19才)……【Dr.D:「ずばり当てまショウ」はどうだ。】

MSX2用

将棋，オセロにつづくのはこれだ!!

プッツン
Put'n



SYUSOT

はじめに

将棋やオセロにあきたので作りましたんですよ，はい。友だちなどと対戦しましょうね。プログラミングの未熟なおれだけど，いっしょうけんめい作ったんだよ～ん。プッツン！

おあそびかたの手引き

オリジナル思考的対戦ゲームです。

2人用のゲームで，先手(赤タルク)は，キーボード，後手（青タルク)は，ジョイスティックで操作します。

タルクは単体で動くと，移動する前にいたところに何も残りませんが，2枚または3枚重なることによって，移動する前にいたところに1枚生まれるほか，重なっていたタルクは重なっていた枚数だけ，遠くに移動することができます。

また，赤タルクと青タルクはたがいに打ち消しあう性質があり，先にしかけていったタルクは敵タルクに2枚分のダメージをあたえることができます。こうして繁殖，攻撃を操り返し，味方タルクが，敵のキングタルクに到達すると勝ちです。

勝負がきまったらリターン・キーを押しましょう。また，もし味方タルクが1枚以下になったら，あきらめて，大文字のGキーを押してギブアップしましょう。負けおしみに，自分がピースします(ん？)。プッツン！

VRAM64KBに簡単にたいおうできる改造プログラム

第1図のように打つとVRAM64KBのMSX2でも使用できます。

```
540 SETPAGE0, 0⏎
560 ⏎
```

《第1図》改造プログラム

Put'nのプログラム・リスト

```
1 '##### TITLE #####
10 COLOR 15,1,1:SCREEN5,2:OPEN"GRP:"AS#1
20 FORN=1TO100:PSET(RND(1)*255,RND(1)*212),RND(1)*15:NEXT
30 PRESET(0,48)
40 PRINT#1,"          ─────────┼── ┘"
50 PRINT#1,"            ┬───┐    │"
60 PRINT#1,"            │   │┐ ││   ┬──┐"
70 PRINT#1,"            ┼───┘│ ││   │  │"
80 PRINT#1,"            ┴    └─┴└── │  └──"
90 PRESET(90,130):PRINT#1,"# SYUSOT #"
100 PRESET(75,150):PRINT#1,"PUSH SPACE KAY"
110 COLOR=NEW:Q=Q+1:COLOR=(Q,0,0,0):Q=-Q*(Q<14):FORN=1TO20:NEXT
120 IFINKEY$=" "THENPRESET(75,150):PRINT#1,"# GAME START #":GOTO500:COLOR =NEWEL
SE110
500 '##### DRAW SCREEN #####
510 SETPAGE0,1:COLOR=(5,4,4,4):COLOR=(10,7,7,7):COLOR=(11,7,3,3)
520 LINE(1,1)-(79,1),1:FORN=0TO2:M=6-N:LINE(N*10,0)-(N*10+10,10),,B:LINE(M*10,0)
-(M*10+10,10),,B:COLOR=(N+2,3+2*N,1+2*N,1+2*N):COLOR=(M+2,1+2*N,1+2*N,3+2*N):LIN
E(N*10+1,2)-(N*10+9,9),N+2,BF:LINE(M*10+1,2)-(M*10+9,9),M+2,BF:NEXT
530 LINE(30,0)-(40,10),,B:LINE(31,2)-(39,9),5,BF:LINE(31,1)-(39,2),1,BF
540 SETPAGE0,3
550 LINE(0,0)-(130,212),3,BF:LINE(131,0)-(255,212),7,BF:FORY=1TO18:FORX=4TO21:CO
PY(30,0)-(40,10),1TO(X*10,Y*10):NEXTX,Y:LINE(40,191)-(220,200),1,BF:LINE(40,200)
-(132,205),2,BF:LINE-(220,200),8,BF
560 SETPAGE0,0: FORN=0TO106STEP4:COPY(130-N,106-N)-(130+N,106+N),3TO(130-N,106-N
):NEXT
600 '##### SPRITE #####
610 FORN=&H7800TO&H78DF:READA$:VPOKEN,VAL("&H"+A$):NEXT
620 FORN=0TO4:VPOKE&H7602+N*4,N*4:NEXT
630 COLORSPRITE(1)=74:FORN=0TO15:READA:READB:B$=B$+CHR$(A):C$=C$+CHR$(B):NEXT:CO
LORSPRITE$(2)=B$:COLORSPRITE$(3)=C$
700 '##### しょき せってい #####
710 X(0)=5:Y(0)=12:X(1)=12:Y(1)=5:V(0)=5:W(0)=12:V(1)=12:W(1)=5:K=1:SOUND6,0:SOU
ND7,28:PLAY"T200V15S0M5000"
720 FORN=0TO3:READA,B:COPY(-20*(N>1)+20,0)-(-20*(N>1)+30,10),1TO(A,B):NEXT:GOTO8
05
730 PUTSPRITE2,(91,124):PUTSPRITE3,(161,54)
800 '##### MAIN #####
805 PLAY"O6GE8D8CCDEC"
810 PUTSPRITE2,(41+X(0)*10,4+Y(0)*10):PUTSPRITE3,(41+X(1)*10,4+Y(1)*10)
820 K=-K:O=-(K=1)
830 S=STICK(O):S1=STRIG(O):G=(S1=-1)*5:T=36+V(O)*10:U=-4+W(O)*10-G:PUTSPRITE0,(T
,U),1
835 IFINKEY$="G"THEN1310
840 S=STICK(O)
850 IFS=1ORS=3ORS=5ORS=7THEN1000
860 GOTO830
1000 X1=(S=7)-(S=3):Y1=(S=1)-(S=5)
1010 IFS1=-1THEN1050
1020 V(O)=V(O)+X1:W(O)=W(O)+Y1
1030 IFV(O)<0ORV(O)>17ORW(O)<0ORW(O)>17THENV(O)=V(O)-X1:W(O)=W(O)-Y1:GOTO830
1040 FORN=1TO10:PUTSPRITE0,(T+N*X1,U+N*Y1):NEXT:GOTO830
1050 P=POINT(T+8,U+12)-5
1060 IFX(O)=V(O)ANDY(D)=W(O)THEN1180
1070 IFP<>KANDP<>K*2ANDP<>K*3THEN830
1080 T1=T+4:U1=U+9:TS=30+((O=1)*10-(O=0)*10)*(ABS(P)<>1)
1090 COPY(TS,0)-(TS+10,10),1TO(T1,U1):N=1
1100 SOUND10,15:FORN=NTON+9:T2=T1+X1*N:U2=U1+Y1*N:PUTSPRITE0,(T+X1*N,U+Y1*N),1:P
UTSPRITE4,(T2+1,U2-7),P+5:NEXT:SOUND10,0
1110 IFT2<40ORT2>215ORU2<40ORU2>188THENPLAY"O2C":GOTO1175
1120 IFV(O)+X1*(N-1)/10=X(-(O=0))ANDW(O)+Y1*(N-1)/10=Y(-(O=0))THEN1200
1130 IFPOINT(T2+3,U2+3)-5=K*3THEN1100
1140 L=POINT(T2+3,U2+3)-5:TR=(L+3+K*(1-1*(L=-KORL=-2*KORL=-3*K)))*10:TR=-TR*(-1<
TRAND61>TR)-60*(TR>60)
1150 COPY(TR,0)-(TR+10,10),1TO(T2,U2)
1160 P=P-K:IFP=0THEN1175
1170 GOTO1100
1175 PUTSPRITE4,(0,230):GOTO820
1180 X(O)=X(O)+X1:Y(O)=Y(O)+Y1:IFX(O)<0ORX(O)>17ORY(O)<0ORY(O)>17THENX(O)=X(O)-X
1:Y(O)=Y(O)-Y1:GOTO830
1190 PLAY"O6A":FORN=1TO10:G1=5*(N=10):PUTSPRITE0,(T+X1*N,U+Y1*N-9-G1),1:PUTSPRIT
E2+O,(V(O)*10+X1*N+41,W(O)*10+Y1*N-1-G1):NEXT:PLAY"G":GOTO820
```

★**編**：明治生まれの人って長生きですね。**つぐ美**：なんで？**編**：だって，今80才以上の人ってみんな明治生まれですよ。**つぐ美**……。(群馬県渋川市・**大三元くじら15才**)……【**影**：なるほど，思わず納得してしまった。】

◀《写真2》中央の色が変わっている
タルクがトリプルタルクだ！

▼《写真4》キングタルクをどちらか
が取れば勝負あった！ピースサイン
がかわいい

▲《写真1》ゲーム・スタート！指で
タルクを動かしながらゲームを進め
ていく

▶《写真3》だいぶゲームが進行して
きた。プレイヤー2のピンチだ!!

CHECKER FLAG

編：新しい思考型ゲームですね。

Dr.D：ある意味でオセロよりもできがいいかもしれんな。製品化されてもおかしくなかろう。

影：指のキャラクターがかわいくていいですね。

Dr.D：うむ。プログラムのほうはこれといって改良するところもない。ただ，一つ課題をだそう。こんどは，コンピュータの思考ルーチンを作って，1人プレイできるようにしてみよう。

```
1200 PLAY"O3C1":T3=T+X1*N:U3=U+Y1*N
1210 PUTSPRITE0,(T3-10,U3),1
1220 T3=T3-10:PUTSPRITE2+(-(O=0)),(T3,U3):IFT3<-5THEN1280ELSE1220
1280 PLAY"O6E4E8E8E2G4E4G4E4E8E8E2":E=0:E1=20
1290 SWAPE,E1:VPOKE&H7602,E:VPOKE&H7606,E+4:FORN=0TO100:IFINKEY$=CHR$(13)THENRUN
:ELSENEXT
1300 GOTO1290
1310 PLAY"O3C1":T=41+X(O)*10:U=4+Y(O)*10
1320 PUTSPRITE2+O,(T,U):T=T-5:IFT<-5THEN1280ELSEGOTO1320
10000 '***** DATA *****
10010 DATA00,01,0F,1F,3F,7F,7F,7F,3F,3F,1F,0F,03,03,01,00,C0,F0,F8,FC,FC,FC,FE,F
F,FD,FD,FE,F8,F8,38,30,E0
10020 DATA00,00,01,0F,1F,3F,37,2F,1D,1D,0D,01,01,01,00,00,00,C0,F0,F8,F8,F0,FC,F
E,EE,E6,F0,F0,F0,F0,E0,00
10030 DATA1C,7F,9F,BF,FF,FF,FF,7F,1C,08,36,7F,3E,00,00,00,00,00,80,80,80,80,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00
10040 DATA1C,7F,9F,BF,FF,FF,FF,7F,1C,08,36,7F,3E,00,00,00,00,00,80,80,80,80,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00
10050 DATA00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00,00,00,00,8
0,80,80,80,80,80,80,80,80
10060 DATA30,78,FC,FE,FF,7F,7F,FF,FF,F7,77,3F,3F,37,1F,0F,18,3C,7E,FE,FE,FC,FC,F
C,FC,FE,E7,FF,FF,FE,FC,F0
10070 DATA00,30,78,7C,7E,3E,1F,67,7B,7B,3D,03,1D,1B,07,00,00,18,3C,7C,7C,78,78,F
8,F8,C4,BE,BE,DE,FC,E0,00
10080 DATA2,8,2,8,2,8,2,8,2,8,2,8,2,8,2,8,2,8,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0
10090 DATA90,120,100,130,150,60,160,70
```

各タルクを

赤のシングルタルク Ⅰ　赤のダブルタルク Ⅱ　赤のトリプルタルク Ⅲ

青のシングルタルク Ⅰ　青のダブルタルク Ⅱ　青のトリプルタルク Ⅲ　とする

①単体で動くと

何も残らない

②重ねる　味方のタルクのところへ移動させることによって重なります

③くずす　重なっていた場合は前いたところに1枚生まれて上のタルクは枚数分だけ移動する

生まれたタルク

④戦う　敵のタルクと重なると移動していったほうのタルクが敵タルクに2枚分のダメージをあたえる

無になる

このようにして敵のキングタルクに味方タルクがとうたつすれば勝ちである。なおキングタルクもシングルタルクと同じようにして動かすことができます。

Lesson Ⅰ 移動　Put'nにおいてはいかにして強いフォーメーションをとりその形をくずさず移動することが大切である

①ヘコヘコ移動　簡単に移動するパターンであるがほとんど効果なし

繰り返し

②コルゲン移動　順に1,2,3と重ね形を保って移動する
コルゲンのうがい液「1.2.3」からその名がついたという

③サントリー移動　Ⅲを三つ以上ならべてその形を保っていく効率の良い移動である。Ⅲがトリオになっているのと「さんさんさんまのサントリー」と名がついたいわれが二つある

Lesson Ⅱ 攻撃　Put'nでは先に攻撃をしかければ相手のタルクに2枚分のダメージをあたえられる。よって1発攻撃をすると相手のコマは少なくなるのだ。たとえば，一直線に繁殖を繰り返して，バリアを作っているときは，シングルタンクを攻撃してはいけない。むしろ，ダブルトリプルタンクを攻撃したほうが得なのだ。なぜなら…

ギャ

というふうにせめたタルクが取られてしまうので，せめても意味がない。その点ダブルやトリプルのところを攻撃すると，自分のタルクはなくなるので攻撃される心配はない

★影さん！しゃべりたいことがあれば，何なりとどうぞ。こんなにスペースを開けておきましたから。(北海道札幌市・森崎　剛16才)……【影：じゃあ，思い切り言いたいことを言うゾ!!と思ったけどスペースがなくなった。】

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用
（※1500で動かすには，1200用SP-5030BASICが必要です）

たし算得意な君に贈るパズルゲーム

らっきょはきらい



T.あくま

内容

0～9までの数字を押して，ハートのところまで持っていくパズルゲームです。

キー操作は，U H K Mキーで行ないます。動かせるのは，0～9までの数字で，カベ，ハートは動かせません。また，数字は押すことのみ可能で引くことはできません。

数字どおしを押しつけ合うことにより，その数字どおしが加算されて一つになります。このとき，10の位はなくなり，1の位だけになります(例：2＋3＝5，7＋6＝3)。なお，このとき，どちらかが〝0〟の場合は，押しつけることはできません。

〝0〟とハートを押しつけ合うとハートが消え，画面中のハートがなくなるとクリアとなります。

!キーを押すとギブアップで，5回ギブアップするとゲーム・オーバーとなります。

コンストラクション

RUN 30000とするとコンストラクションができます。U H K Mで移動。0～9のキーでその数字を表示。Qで空白，Wでカベ，Eでハート，Rで人を表示します。!を押すと，画面上にDATAが表示されますので行番号を入れてできあがりです。

注意点として，必ず人を一つ表示させておくこと，行番号は二つ入力すること，ステージ数を増やす場合は，570行のST<10の値を増やしてください。

あと，プログラムの都合上（ただ，メンドウなだけだけど），カーソルは表示されません。ついでにオートリピートまでかかっていて，操作性が思いっきり悪くなってしまいました。ゴメンなさい。

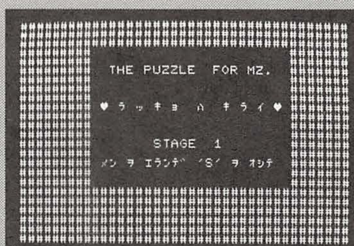
最後に

プログラムを打ち終わったら，RUN 50000として，データをチェックしてください。また，タイトルは僕の独断と偏見によって勝手に決めたものです。らっきょはきらいや～～～。

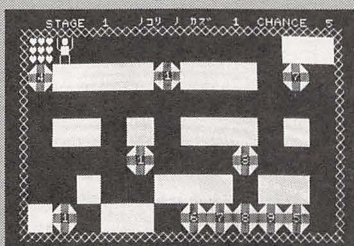
CHECKER FLAG

Dr.D：コンストラクションの部分じゃが，31000行～31040行のIF～THEN文は無駄が多いな。使用するキーをQ，W，E，R，!ではなく，A～Eにかえると短くなるぞ。IF～THEN文のかわりにON～GOSUBが使えるし，C$( )の引数や，M（X，Y）の数値はASC（G$）－55とすればよいからな。

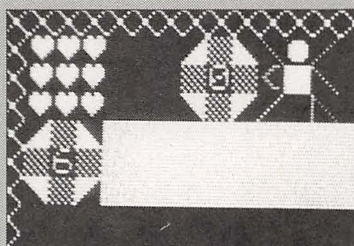
★



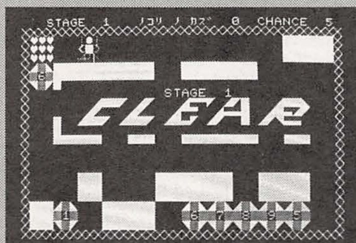
▲《写真1》タイトル画面。ステージが選べるぞ



▲《写真2》ステージ1はこんなんだ。使わない数字もあるぞ



▲《写真3》ほら，0にした数字をハートに持っていくのだ



▶《写真4》画面上のハートをすべて消すと面クリア

◀《写真5》ステージ5は数字もハートもいっぱいだ

★X1twinに対抗して，愛機66SRにファミコンとセガマークIIIをつけ，SRtripleと名付けている。どうだ影さん。(福島県相馬市・馬様14才)……【影：「どうだ」と言われても，「そうか」としか答えようがないぞ。】

らっきょはきらいのプログラム・リスト

```
9 REM**************************************************************  ﾗｯｷｮ ﾊ ｷﾗｲ
10 DIM M(13,8),HX(4),HY(4),S$(12),C$(5):POKE $284B,0:TEMPO 7
20 Y$="▓◣◣◣":S$(10)="   "+Y$+"   "+Y$+"   ":S$(11)="■■"+Y$+"■■"+Y$+"■■"
25 S$(12)="♥♥♥"+Y$+"♥♥♥"+Y$+"♥♥♥"
30 FOR I=0 TO 9:S$(I)="◢▲◣"+Y$+"▒"+STR$(I)+"▒"+Y$+"◥▼◤":NEXT
40 FOR I=1 TO 4:READ A,B:HX(I)=A:HY(I)=B:NEXT
50 FOR I=1 TO 5:READ A$,B$,C$:C$(I)=A$+Y$+B$+Y$+C$:NEXT
60 GOSUB 3000:LE=5
70 GOSUB 1000:GOSUB 2000:GOSUB 1040
90 MUSIC"C7EGEC6EGEC5EGEC4EGEC3EGEC2EGEC7R0":R=0
99 REM*****************************************************************  MOVE
100 GET G$:IF G$="!" THEN 800
105 H=-(G$="M")-(G$="H")*2-(G$="K")*3-(G$="U")*4:IF H=0 THEN 310
110 M=M(X+HX(H),Y+HY(H)):IF M=10 THEN M(X,Y)=10:GOTO 300
120 IF (M<0)+(M>9) THEN 310
130 MM=M(X+HX(H)*2,Y+HY(H)*2):IF MM<>10 THEN 150
140 CURSOR (X+HX(H)*2)*3-2,(Y+HY(H)*2)*3-1:PRINTS$(M)
145 M(X+HX(H)*2,Y+HY(H)*2)=M:GOTO 300
150 IF (MM<>12)+(M<>0) THEN 190
160 CURSOR (X+HX(H))*3-2,(Y+HY(H))*3-1:PRINTS$(10):MUSIC"CFGEDCRDGBEDCR"
170 M(X+HX(H)*2,Y+HY(H)*2)=10:N=N-1:GOSUB 1040:IF N=0 THEN 500
180 CURSOR (X+HX(H)*2)*3-2,(Y+HY(H)*2)*3-1:PRINTS$(10):GOTO 300
190 IF (M=0)+(MM<1)+(MM>10) THEN 310
200 M=M+MM:IF M>9 THEN M=M-10
210 CURSOR (X+HX(H))*3-2,(Y+HY(H))*3-1:PRINTS$(10):FOR I=1 TO 20:MUSIC"BOFE"
220 CURSOR (X+HX(H)*2)*3-2,(Y+HY(H)*2)*3-1:PRINTS$(RND(1)*13):NEXT
230 M(X+HX(H)*2,Y+HY(H)*2)=M:MUSIC"EORGCRG":GOSUB 1040
240 CURSOR (X+HX(H)*2)*3-2,(Y+HY(H)*2)*3-1:PRINTS$(M)
300 CURSOR X*3-2,Y*3-1:PRINTS$(10):X=X+HX(H):Y=Y+HY(H):M(X,Y)=10
310 CURSOR X*3-2,Y*3-1:PRINTC$(RND(1)*5+1):R=R+1:IF R=33 THEN R=1
320 MUSIC "‾"+MID$("EECCDDRREECCDDRREECCDDRFEEDDCRRR",R,1):GOTO 100
499 REM****************************************************************  CLEAR
500 FOR I=1 TO 6:CURSOR 5,I+6:PRINTSPC(30):NEXT
510 CURSOR 17, 8:PRINT"STAGE ";ST
520 CURSOR  7, 9:PRINT"[CLEAR]"
530 CURSOR  7,10:PRINT"[CLEAR]"
540 CURSOR  7,11:PRINT"[CLEAR]"
550 FOR I=1 TO 30:CURSOR X*3-2,Y*3-1:PRINTC$(RND(1)*5+1)
560 MUSIC MID$("CBGABEFDGCFERDFADCGEBFDFCREGBA",I,1):NEXT
570 MUSIC"R9R":ST=ST+1:IF ST<10 THEN 70
600 PRINT"[CLR]":CURSOR 4,10:PRINT"♥ C O N G R A T U L A T I O N S ♥"
610 A$="C5‾C‾E‾C‾G‾E‾C‾ECA‾DA‾F‾DA‾DGB‾B‾A‾G‾#F‾F‾DB‾C‾E‾CBGFD"
620 MUSIC A$+A$+"C_BC_GECGE‾C9R":GOTO 620
699 REM**************************************************************  GIVE UP
700 RESTORE:FOR I=1 TO 23:READ A$:NEXT:IF ST=1 THEN RETURN
710 FOR A=2 TO ST:FOR B=1 TO 9:READ C$:NEXT B,A:RETURN
800 FOR I=1 TO 5:CURSOR 5,I+5:PRINTSPC(30):NEXT
810 CURSOR 7,7:PRINT"[GIVE UP]"
820 CURSOR 7,8:PRINT"[GIVE UP]"
830 CURSOR 7,9:PRINT"[GIVE UP]"
840 MUSIC"_F9_E_D_C_C":LE=LE-1:IF LE>0 THEN 70
900 MUSIC"R9":PRINT"[CLR]":CURSOR 13,10:PRINT"G A M E  O V E R"
910 MUSIC"C3GEGDAFAEBGBC7R9RR":GOTO 60
999 REM*********************************************************  WRITE SCREEN
1000 PRINT"[CLR]XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1010 FOR I=2 TO 22:PRINT"X";TAB(37);"X":NEXT
1020 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
1030 CURSOR 3,0:PRINT"STAGE ";ST;TAB(28);"CHANCE ";LE
1040 CURSOR 14,0:PRINT"ﾉｺﾘ ﾉ ｶｽﾞ ";N:RETURN
2000 FOR I=0 TO 8:FOR II=0 TO 13:M(II,I)=-1:NEXT II,I:N=0:GOSUB 700
2010 FOR A=1 TO 7:READ A$:FOR B=1 TO 12:C=ASC(MID$(A$,B,1))-65
2020 CURSOR B*3-2,A*3-1:PRINTS$(C):M(B,A)=C
2030 IF C=12 THEN N=N+1
2040 NEXT B,A:READ X,Y:RETURN
2999 REM***************************************************************  TITLE
3000 PRINT"[CLR]":FOR I=0 TO 23:PRINT"######################################"
3010 NEXT:FOR I=3 TO 17:CURSOR 9,I:PRINT SPC(23):NEXT
3020 CURSOR 11,5:PRINT"THE PUZZLE  FOR MZ."
3030 CURSOR 10,9:PRINT"♥ ﾗ ｯ ｷ ｮ  ﾊ  ｷ ﾗ ｲ ♥"
3040 MUSIC"B7DG3DFERC5B7DG3DFERG5B7DG3DFERB5‾C3BAGABC7"
3050 CURSOR 10,15:PRINT"ﾒﾝ ｦ ｴﾗﾝﾃﾞ 'S' ｦ ｵｼﾃ":ST=1:A$="1"
3060 CURSOR 16,13:PRINT"STAGE ";ST:MUSIC"F0":GET A$:IF A$="" THEN 3060
3070 IF A$="S" THEN RETURN
3080 IF (ASC(A$)<49)+(ASC(A$)>58) THEN 3060
3090 ST=VAL(A$):MUSIC"‾B0":GOTO 3060
5999 REM***************************************************************  DATAS
6000 DATA  0, 1,-1, 0, 1, 0, 0, -1,"\● "," ■\","/ |"," ●/","/■ ","/ \"
6010 DATA "|●|","\■/","| |"," ● ","<■>","─|"," ●/","<■ ","/ \"
6980 +ST*20;:FOR A=1 TO 7:READ B$:C=0
7000 DATA MKKKKKKKKKLL,ELLLLBLLLHK,KKKKKKKKKKKK,KLLKLKLLLKLK,
7010 DATA KKKKBKKKDKKK,KKLKKLLLKLLK,LBKLLKGHIJFK, 2,  1
7020 DATA KKKFLLKLKKKL,KLKKKFKKKMEK,KKKKKLLKKLGL,LKLKLKKKKKKK,
7030 DATA LKKDKKLJLKLK,KHLLKKHKKKKL,LBKKLLKLKBFL, 1,  1
7040 DATA KLKKKLKKKKKK,KCKKKEKLFKLL,KLKLKLKKKKKA,KKKLKBKLKLLK,
7050 DATA KLKHKMKFKLKK,KKMLKLKLKHKL,LAKKDLKLLLLL, 12, 1
7060 DATA KKLKKJKLLKLK,IKLLKKKKKKKK,KKKKHMKLKKLK,KLLLLLFLKLLK,
7070 DATA KKBKKKKLKKJK,KLLDKKKKKLLK,MLLKKLLLLLKL, 1,  1
7080 DATA MKKKMKKKMKKM,KFKEKDKFKDKK,KKCKCKBKGKBK,MFKBKFMCKEKM,
7090 DATA KKJKCKCKBKGK,KEKGKGKBKEKK,MKKKKKKKKKKM, 7,  7
7100 DATA LKKLKILLLLLLK,KKKKKKKKKKFK,LBLLLLBLLKLJ,KKKKKKKKKKKK,
7110 DATA KLLKBLMLLLBL,KFKKKKKKKKKK,KLLLLLLKLKKL, 7,  4
7120 DATA LKKKLLKKKBLA,LKEKKKKJKKLK,LLHLLLLLKKF,KKKKKKKKKKMK,
7130 DATA BLKLLKLLLLLK,KKKGKKDKKKLK,KLLLKKLKKKLM, 6,  2
7140 DATA KKKKLKBCDELM,KLKKDKKKKKKK,KLLLKLLKLKLK,KKCKJKFKKEKK,
7150 DATA KKKLKLLELKLK,KLKKKKGKLAKF,MKKLLKLKLKLK, 1,  1
7160 DATA ALKKLLKKBKKK,KHKKKAKLLKLK,KKLKLLKKJKKF,LKKKKKLKKKKK,
7170 DATA KIKLKJKKLLCC,KKKKKKLJMKCB,LKLKDKLKKKEK, 7,  5
29999 REM*******************************************************  CONSTRUCTION
30000 PRINT"[CLR]":DIM M(13,7):FOR A=1 TO 12:FOR B=1 TO 7:M(A,B)=10:NEXT B,A
30010 X=1:Y=1:GOSUB 1000
30100 GET G$:IF G$="" THEN 30100
30110 IF ((ASC(G$))<48)+((ASC(G$))>57) THEN 31000
30120 CURSOR X*3-2,Y*3-1:PRINTS$(VAL(G$)):M(X,Y)=VAL(G$)
30130 GOTO 30100
31000 IF G$="Q" THEN CURSOR X*3-2,Y*3-1:PRINTS$(10):M(X,Y)=10
31010 IF G$="W" THEN CURSOR X*3-2,Y*3-1:PRINTS$(11):M(X,Y)=11
31020 IF G$="E" THEN CURSOR X*3-2,Y*3-1:PRINTS$(12):M(X,Y)=12
31030 IF G$="R" THEN CURSOR X*3-2,Y*3-1:PRINTC$( 1):M(X,Y)=13
31040 IF G$="!" THEN 32000
31050 X=X+(G$="H")-(G$="K"):X=X+(X=13)-(X=0)
31060 Y=Y+(G$="U")-(G$="M"):Y=Y+(Y=8)-(Y=0):GOTO 30100
32000 FOR I=0 TO 3:CURSOR 0,I:PRINTSPC(38):NEXT
32010 CURSOR 5,0:PRINT"DATA ";:FOR B=1 TO 7:C$="":FOR A=1 TO 12
32020 IF M(A,B)=13 THEN X=A:Y=B:M(A,B)=10
32030 C$=C$+CHR$(65+M(A,B)):NEXT A
32040 PRINT C$;",";:IF B=4 THEN CURSOR 5,2:PRINT"DATA ";
32050 NEXT B:PRINTX;", ";Y
33000 MUSIC"CGDFEGR":END
49999 REM*********************************************************  CHECK SUM
50000 DIM A(10):A(1)=893:A(2)=893:A(3)=887:A(4)=929
50010 A(5)=782:A(6)=907:A(7)=902:A(8)=868:A(9)=856
50020 FOR ST=1 TO 9:GOSUB 700:PRINT">";6980+ST*20;:C=0:FOR A=1 TO 7:READ B$
50030 FOR D=1 TO 12:C=C+ASC(MID$(B$,D,1))-64:NEXT D,A
50040 IF C=A(ST) THEN PRINT"OK!":MUSIC"C0":NEXT ST:PRINT"DATA OK!":END
50050 MUSIC"‾B9":PRINT"ERROR!!"
```

MZ-1200/700

★クイズ…贈る言葉，メビウスの恋人，夏の思い出，赤い川の谷間，荒城の月，これらの歌に共通していることは何でしょう。(岡山県倉敷市・**瞬風疾走剣13才**)……【編：エイトマンにも共通しているようだね。影：？？？】

MZ-700/1500(S-BASIC)用
(※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)

コンピュータとビンゴゲームで対戦だ

4人ビンゴ



小笹　妙子

内容

4人で行なうビンゴゲームです（といっても他3人はコンピュータです)。早く5列作った人が勝ちです。

遊びかた

最初に，先手，後手を選びます（1か2を入力後リターン・キーを押してください)。つぎに，各人のマス目を作成します。

先手のときは，左上のマス目（あなたのマス目）の横に〝INPUT″とでますので，マス目の中の好きなA～Yのコードを選んで入力してリターン・キーを押してください。

つぎに，コンピュータも順番にA～Yのコードを選んでいきます（コンピュータの場合は，音だけ聞こえます)。

以上のことをくりかえし，早く縦，横そして斜めに5列分のマス目を，つぶしたほうが勝ちです。

※10行のLVをLV＝4にすると，オープン・モードになります。LV＝1にしてもおもしろいです。

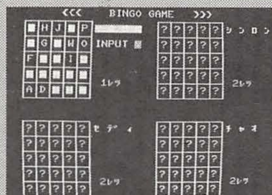
《第1表》変数表

A( )～D( )	各人のマス目のデータ
E( )	各人のデータの共通処理用
S( )	各人のスコア
DX( )，DY( )	各人のデータ表示座標
N$( )	各人の名前
MR	GAME ENDのフラグ
C1，C2	マス目データのカラー
SI	先手か後手か
L，P	各人の処理番号（1～4）
IP$	各人の選んだマス目データ
FA，FB	コンピュータのマス目データ
PO	つぶされた列の数
R1，R2	マス目データ作成用乱数
TP，MP，YP，HP	その列のつぶれたマス目の数
MM	コンピュータの選んだ列のフラグ
R( )	一度入力したデータのチェックのフラグ

《第2表》プログラムの流れ

30	各データの読み込み
70～	各人のマス目作成
100～	あなたの入力
170～	コンピュータの入力
190～	コンピュータの入力したアルファベットを捜す
200	捜したデータをIP$に入れる
220	IP$を表示する
330	何列できたか表示する
360～	すでに選んだデータは，100をたす
400～	選ばれたデータをマス目から捜す
460～	そのデータの色を変える
480～	何列できたか調べるサブ・ルーチン
610～	マス目枠作成サブ・ルーチン
720～	マス目データ作成サブ・ルーチン
760～	コンピュータの思考ルーチン
1040～	ゲームエンド
1110～	E( )へ各人のデータを転送する
1150～	各人のデータをE( )へ転送する

◀《写真1》まず先手，後手を選んでスタート



◀《写真3》他3人は2列つぶれたようですねー



▶《写真2》Yを選んできました。そのマス目がつぶされる



▶《写真4》早く5列完成した人の勝ち。くそー，やられた

★僕の友達には，いねむりしながらアクビをするやつとか，かゆみ止め薬のぬりすぎで，かぶれたやつとか，ベーマガを読んだことのないやつとかいます。(福井県鯖江市・為国君の友達13才)……【影：非常にけしからん。】

4人ビンゴのプログラム・リスト

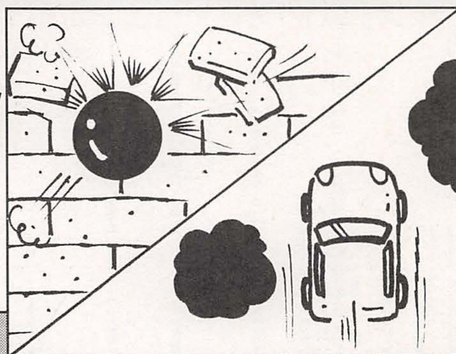
```
10 LV=2:COLOR,,7,0:EN=0:TEMPO6:C1=7
20 DIM A(5,5),B(5,5),C(5,5),D(5,5),E(5,5),S(4),DX(4),DY(4),N$(4),R(100)
30 FOR I=1 TO 4:READ DX(I),DY(I),N$(I):NEXT
40 REM START----------------------
50 PRINT[6,]"■       <<<     BINGO GAME    >>>"
60 CURSOR 0,3:PRINT"1=ｾﾝﾃ<<<<<2=ｺﾞﾃ":CURSOR 0,6:INPUT"[1] OR [2]";SI
70 FOR L=1 TO4:GOSUB 720:ON L GOSUB 1150,1160,1170,1180
80 GOSUB 610:CURSORDX(L)+11,DY(L)+1:PRINT N$(L):NEXT L
90 IF SI=2 THEN 170
100 REM MAIN----------------------
110 MR=0:CURSOR DX(1)+11,DY(1)+1:PRINT[7,1] N$(1)
120 CURSOR 31,17:PRINT SPC(9);
130 CURSOR 11,4:INPUT"INPUT ";IP$:IP$=LEFT$(IP$,1):IF(IP$<"A")+(IP$>"Y")THEN130
140 IF R(ASC(IP$)-60)=1 THEN120
150 GOSUB 300:IF EN=1 THEN 1040:REM END
160 CURSOR DX(1)+11,DY(1)+1:PRINT N$(1)
170 REM COM2 - COM 4 -------------
180 FOR P=2 TO4:CURSOR DX(P)+11,DY(P)+1:PRINT[7,1]N$(P)
190 ON P-1 GOSUB 1120,1130,1140:GOSUB 760
200 ON P-1 GOSUB 260,270,280
210 CURSOR DX(P-1)+11,DY(P-1)+3:PRINT SPC(9);
220 CURSOR DX(P)+11,DY(P)+3:PRINT "[";IP$;"]ﾀﾞﾖ !"
230 GOSUB 300:CURSOR DX(P)+11,DY(P)+1:PRINT N$(P):IF EN THEN P=5:MR=1
240 NEXT P:IF MR=1 THEN 1040:REM END
250 GOTO110
260   IP$=CHR$(B(FA,FB)):RETURN
270   IP$=CHR$(C(FA,FB)):RETURN
280   IP$=CHR$(D(FA,FB)):RETURN
290 REM COM PLAY------------------
300 FOR L=1 TO4:ON L GOSUB 1110,1120,1130,1140 :REM PLAY
310 DX=DX(L)+1:DY=DY(L)-1:GOSUB 400
320  ON L GOSUB 360,370,380,390
330 IF PO THEN S(L)=S(L)+PO:CURSOR DX(L)+11,DY(L)+8:PRINT[4,]S(L);"ﾚﾂ":MUSIC"+CO
DE"
340 IF S(L)>4 THEN CURSOR DX(L)+11,DY(L)+8:PRINT[7,3] S(L);"ﾚﾂｶﾝｾｲ":EN=1
350  NEXT:RETURN
360  A(FA,FB)=A(FA,FB)+100:RETURN
370  B(FA,FB)=B(FA,FB)+100:RETURN
380  C(FA,FB)=C(FA,FB)+100:RETURN
390  D(FA,FB)=D(FA,FB)+100:RETURN
400 REM SEARCH--------------------
410 FR=0:FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO5:IF FR THEN 430
420   IF IP$=CHR$(E(I,J)) THEN FA=I:FB=J:FR=1:MUSIC"+GOF"
430 NEXT J,I
440 FX=FA-1:E(FA,FB)=E(FA,FB)+100
450 IF(LV=2)*(L<>1)THEN470
460 COLOR FX*2+DX,FB*2+DY,,3
470 IF L=1 THEN R(E(FA,FB)-160)=1
480 PO=0:IF FA<>FB THEN 510
490      CA=0:FOR I=1 TO5:IF E(I,I)<100 THEN CA=CA+1
500      NEXT:IF CA=0 THEN  PO=PO+1
510      IF FA+FB<>6 THEN 550
520      CA=0:FOR I=1 TO5:IF E(I,6-I)<100 THEN CA=CA+1
530      NEXT:IF CA=0 THEN  PO=PO+1
540 REM ﾀﾃ---------------------------
550      CA=0:FOR I=1 TO5:IF E(I,FB)<100 THEN CA=CA+1
560      NEXT:IF CA=0 THEN  PO=PO+1
570 REM ﾖｺ---------------------------
580      CA=0:FOR I=1 TO5:IF E(FA,I)<100 THEN CA=CA+1
590      NEXT:IF CA=0 THEN  PO=PO+1
600 RETURN
610 REM ｶﾞﾒﾝ-------------------------
620 DX=DX(L):DY=DY(L):COLOR,,5:FOR I=DY TO DY+8 STEP2
630 CURSOR DX,I  :PRINT"├─┼─┼─┼─┼─┤"
640 CURSOR DX,I+1:PRINT"│ │ │ │ │ │":NEXT
650 CURSOR DX,DY+10 :PRINT"└─┴─┴─┴─┴─┘";
660 CURSOR DX,DY    :PRINT"┌─┬─┬─┬─┬─┐";:COLOR,,7
670 FOR X=1TO 5:FOR Y=1 TO5
680 CH$=CHR$(E(X,Y)):IF(LV<3)*(L>1)THEN CH$="?"
690 C1=6:C2=0:IF(LV=3)*(CH$>CHR$(100))THEN CH$=CHR$(ASC(CH$)-100):C1=7:C2=3
700 CURSOR X*2+DX-1,Y*2+DY-1:PRINT[C1,C2]CH$;:NEXT Y,X
710 FOR I=1 TO5:FORJ=1 TO5:E(I,J)=0:NEXTJ,I:RETURN
720 REM ｼｬﾂﾌﾙ-----------------------
730 FOR I=1 TO 25
740 R1=INT(RND(1)*5)+1:R2=INT(RND(1)*5)+1:IF E(R1,R2)>0 THEN 740
750 E(R1,R2)=I+64:NEXT:RETURN
760 REM COMｼｺｳﾙｰﾁﾝ------------------
770 IF E(3,3)<100 THEN FA=3:FB=3:RETURN
780 REM ﾀﾃCHECK
790 MM=1:TP=0:FOR I=1 TO5:CR=0:FOR J=1TO5:IF E(I,J)>100 THENCR=CR+1:FR=I
800 NEXT:IF CR=5  THEN CR=0
810      IF TP<CR THEN TP=CR:TR=FR
820 NEXT        :REM ﾖｺCHECK
830 YP=0:FOR J=1 TO5:CR=0:FOR I=1TO5:IF E(I,J)>100 THEN CR=CR+1:FR=J
840 NEXT:IF CR=5  THEN CR=0
850      IF YP<CR THEN YP=CR:YR=FR
860 NEXT:IF YP>TP THEN MM=2
870 REM ﾐｷﾞﾅﾅﾒ-----------------------
880  MP=0:FOR I=1 TO5:IF E(I,I)>100 THEN MP=MP+1
890  NEXT:IF MP=5 THEN MP=0
900 IF(MP>YP)*(MP>TP)THEN MM=3
910 REM ﾅﾅﾒ-------------------------
920  HP=0:FOR I=1 TO5:IF E(I,6-I)>100 THEN HP=HP+1
930  NEXT:IF HP=5 THEN HP=0
940 IF(HP>YP)*(HP>TP)*(HP>MP)THEN MM=4
950 ON MM GOTO 960,980,1000,1020:REM--
960 FB=INT(RND(1)*5)+1:IF E(TR,FB)>100 THEN 960
970 FA=TR:RETURN
980 FA=INT(RND(1)*5)+1:IF E(FA,YR)>100 THEN 980
990 FB=YR:RETURN
1000 FB=INT(RND(1)*5)+1:IF E(FB,FB)>100 THEN 1000
1010 FA=FB:RETURN
1020 FA=INT(RND(1)*5)+1:IF E(FA,6-FA)>100 THEN 1020
1030 FB=6-FA:RETURN
1040 REM GAME OVER--------------------
1050 TEMPO4:MUSIC"O4C1GFEFEDCO3C3"
1060 LV=3:FOR L=2 TO4:ON L-1 GOSUB 1120,1130,1140
1070 DX=DX(L):DY=DY(L):GOSUB 670:NEXT L
1080 CURSOR 2,13:PRINT[6,2]"<<<<  E N D  >>>    REPLAY=[SPACEKEY]"
1090 GET K$:IF K$=" " THEN RUN
1100 GOTO1090
1110 FOR I=1 TO5:FOR J=1 TO5:E(I,J)=A(I,J):NEXTJ,I:RETURN:REM E←A
1120 FOR I=1 TO5:FOR J=1 TO5:E(I,J)=B(I,J):NEXTJ,I:RETURN:REM E←B
1130 FOR I=1 TO5:FOR J=1 TO5:E(I,J)=C(I,J):NEXTJ,I:RETURN:REM E←C
1140 FOR I=1 TO5:FOR J=1 TO5:E(I,J)=D(I,J):NEXTJ,I:RETURN:REM E←D
1150 FOR I=1 TO5:FOR J=1 TO5:A(I,J)=E(I,J):NEXTJ,I:RETURN:REM A←E
1160 FOR I=1 TO5:FOR J=1 TO5:B(I,J)=E(I,J):NEXTJ,I:RETURN:REM B←E
1170 FOR I=1 TO5:FOR J=1 TO5:C(I,J)=E(I,J):NEXTJ,I:RETURN:REM C←E
1180 FOR I=1 TO5:FOR J=1 TO5:D(I,J)=E(I,J):NEXTJ,I:RETURN:REM D←E
1190 DATA 0,1,Y O U R,0,14,ｾ ﾃﾞ ｨ,20,1,ｼﾞ ﾛ ｳ,20,14,ﾁ ｬ ｵ
1200 REM  1988/6/4 MZ-700 R.OZASA
```

★私が調べた結果，影さんの年令は31～36才，つぐ美さんの年令は22～27才の間であると判明しました。(群馬県富岡市・須藤彰久15才)……【影：判明とは，はっきりわかることという意味であって，この場合は推測である。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用
(※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です)

ショート・プログラム2本立て

BREAK THE WALL/EASY DRIVE
ブレーク ザ ウォール / イージー ドライブ



BELL

BREAK THE WALL

内容

普通のブロックくずしです。

遊びかた

ボールはパドルの位置からでるので，最初にパドルを動かして，ボールをだす位置を決めてください。そしてスペース・キーを押してボールがでたら，ゲーム開始です。

パドルでボールを打ち返して，ブロックをすべて消してください。ボールには，ブラック・ボールと，レッド・ボールの2種類があります。レッド・ボールはめったにでませんが，点数の増えかたが大きく，ミスをせずに長く続けるほど，ブロックを消したときに加算される点数が大きくなります（ブラック・ボールの場合は一つブロックを壊すごとに＋10です)。

ボールの数ははじめは8個あります。面をクリアするごとに，残りのボールに3個ずつ加算されます。

面は全部で8面まであります。8面をクリアするか，残りのボールが0になったらゲーム・オーバーです。

《第1表》BREAK THE WALLのプログラムの流れ

10～20	初期設定
30～40	ミュージック。画面。
50～80	ボールをだす前のパドルの移動や，ボールの色の設定
90～170	メイン・ルーチン
180	失敗したとき
190～230	ブロックを壊したとき
240～260	ボールの色の設定
270～310	画面データの読み込み
320～370	END
380～470	画面
480～550	画面(ブロック)のデータ

改造について

8面すべてをクリアしたら，オリジナルの画面を作ってみてください。画面データの内容は**第1図**のとおりです。

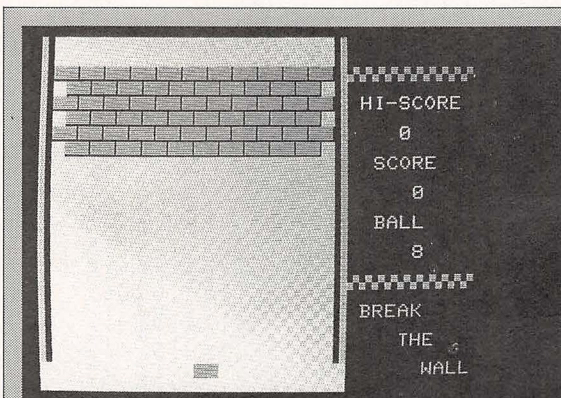
EASY DRIVE

内容

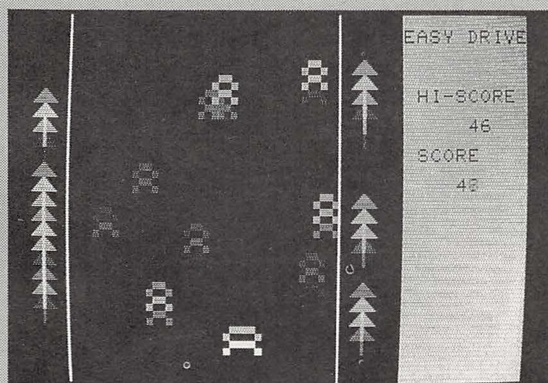
車を左右に動かして，他の車にぶつからないように，できるだけ長い距離を走ってください。

遊びかた

車の移動はカーソル・キーで行ないます。一定の距離を走るごとにボーナス点が加算されますが，他の車も増えて走りにくくなります。一度でもぶつかるとゲーム・オーバーです。



▲《写真1》BREAK THE WALLの1面



▲《写真2》EASY DRIVEの実行画面

★影さん，8月号の表紙で，舌をだしていたのは，とったカメを食べようと思っていたからでしょう。(北海道紋別市・S. A. B15才)……【影：ペコちゃんのマネをしていたんだけど，似てなかった？やっぱり。】

(A)(B) (C) (D)

63, 4, 0, 11, 1, 10, 1, 11, 1, 10, 1, 11, 1, 10, 100, 100

(A)…その面のブロックの数
(B)…ブロックの色
(C)…ブロックのならびかた（スペースの数，ブロックの数，スペースの数，ブロックの数…という順番になっています）
(D)…データ終了。必ず最後に100, 100を付け加えてください。

(C)の部分の説明

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1											
2											
3											
4											
5											
6											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

1列目　S－0，B－11，
2列目　S－1，B－10，S－1，
3列目　B－11，
4列目　S－1，B－10，S－1，
5列目　B－11，
6列目　S－1，B－10，S－1，
S：スペース，B：ブロック
スペースはカーソル一つぶんで1個
ブロックはカーソル二つぶんで1個となっています。

《第1図》BREAK THE WALLの画面データの意味（1面の場合：480行）

《リスト1》BREAK THE WALLのプログラム・リスト

```
10 HS=0:COLOR7,0:TEMPO7
20 SC=0:RESTORE470:G=1:B=15:A=1:BA=8:K1=0
30 CLS:GOSUB390:PLAY"+B+A+G+B+A+G+B+A+G+A+B":IFA=9THEN330 ELSE GOTO280
40 CONSOLE
50 GOSUB240
60 GOSUB150:IF P$=" " THEN70 ELSE60
70 E=1:F=-1:X=B:Y=22
80 Q=X/2:Z=INT(Q):IFZ=Q X=X+1
90 X=X+E:Y=Y+F:C$=SCRN$(X,Y,1):IFC$="_"GOTO190
100 IF(C$="■")+(Y=0)F=-F
110 IFY=24GOTO180
120 IF(X=5)+(X=26)E=-E
130 CURSORX,Y:COLORR,7:PRINT"●":GOSUB150:CURSORX,Y:IFC$<>"_"PRINT"▞":GOTO90
140 PRINT"▞▞":GOTO90
150 P$=INKEY$(0):IFP$="◘"B=B-1:IFB<4B=4
160 IFP$="◘"B=B+1:IFB>24B=24
170 COLOR1,0:CURSORB+1,22:PRINT"■■";:COLOR7,5:PRINT"▓▓▓▓▓▓":RETURN
180 PLAY"CBCBCBCBCBC":BA=BA-1:WO=0:COLOR7,0:CURSOR32,14:PRINTBA:IFBA=0THEN330ELSEGOTO50
190 MUSIC"+B0":COLOR7,0:IFR=3 GOSUB230ELSE SC=SC+10
200 CURSOR31,10:PRINTSC:F=-F
210 K1=K1+1:IFK1=K A=A+1:K1=0:BA=BA+3:GOTO30
220 GOTO100
230 WO=WO+10:SC=SC+WO:CURSOR31,10:PRINTSC:RETURN
240 '**********************************
250 BC=INT(RND(1)*20):IF BC=8 THEN R=3:RETURN
260 R=0:RETURN
270 '**********************************
280 CONSOLE2,17,5,22:READ K,C1:COLOR0,C1
290 READ CA,KA:IF CA=100 THEN40
300 FORI=1TOCA:PRINT"◘";:NEXTI
310 FORJ=1TOKA:PRINT"__";:NEXTJ:GOTO290
320 '**********************************
330 COLOR7,0:IF SC>HS THEN HS=SC
340 CURSOR7,10:PRINT"G A M E  O V E R":PLAY"+A3BABABABABABAB"
350 CURSOR7,12:PRINT"TRY AGAIN? [Y/N]"
360 G$=INKEY$(1):IF G$="Y"THEN20
370 IF G$="N"THEN END ELSE 360
380 '**********************************
390 CONSOLE0,24,4,24:COLOR7,5:POKE &H977,108:CLS:POKE &H977,0:CONSOLE
400 COLOR3,0:FOR I=0 TO 21:CURSOR4,I:PRINT"▌":CURSOR27,I:PRINT"▐":NEXT I
410 COLOR7:CONSOLE2,23,28,11:CLS
420 COLOR6:PRINT"▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞":COLOR7,0
430 PRINT"▌ HI-SCORE";"▓▓▓▓▓▓▓";HS
440 PRINT"▌  SCORE";"▓▓▓▓";SC
450 PRINT"▌  BALL";"▓▓▓▓";BA:COLOR6
460 PRINT"▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞"
470 PRINT"▌ BREAK▓▓THE▓▓WALL":CONSOLE:RETURN
480 DATA 63,4,0,11,1,10,1,11,1,10,1,11,1,10,100,100
490 DATA 59,2,29,5,13,4,13,5,13,4,13,5,13,4,13,5,13,4,13,5,13,4,13,5,13,4,13,5,100,100
500 DATA 48,3,0,11,22,11,47,1,2,1,2,1,2,1,49,11,22,11,100,100
510 DATA 33,5,0,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,24,1,2,1,2,1,2,1,2,1,24,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,24,1,2,1,2,1,2,1,2,1,24,1,2,1,2,1,2,1,2,1,24,1,2,1,2,1,2,1,2,1,100,100
520 DATA 51,6,0,11,1,4,4,4,1,4,6,4,1,3,8,3,1,3,10,3,1,2,12,2,1,2,14,2,1,1,16,1,1,1,18,1,22,1,18,1,22,1,18,1,100,100
530 DATA 49,4,10,1,19,2,17,3,15,4,13,5,11,6,9,7,9,6,11,5,13,4,15,3,17,2,19,1,100,100
540 DATA 52,3,0,11,22,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,22,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,22,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,22,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,22,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,22,11,100,100
550 DATA 77,6,0,11,22,11,22,11,22,11,22,11,22,11,22,11,100,100
```

《リスト2》EASY DRIVEのプログラム・リスト

```
10 HS=0:X=10:TR$="▲▓▓▲▓▓ ▌":TEMPO7
20 CLS:M=1:SC=0:GOSUB260
30 PLAY"+C+D+C+D+C+D+C+D+C+D+E+F+G+A+B"
40 CONSOLE,25,0,30:PRINTCHR$(11,15)
50 CALL &HC25:GOSUB110:A$=INKEY$(0)
60 IFA$="◘"X=X-1:IFX<4 X=4
70 IFA$="◘"X=X+1:IFX>20 X=20
80 COLOR7,0:CURSORX,21:PRINT" ▞▀▚ ▓▓▓▓▓      ":GOSUB160:CALL &HC40
90 CONSOLE:GOSUB140:SC=SC+1:COLOR0,4
100 CURSOR33,11:PRINTSC:COLOR7,0:IFSC=M*130-50 GOSUB190ELSE40
110 E=INT(RND(1)*6)+2:IFE>M+2RETURN
120 F=INT(RND(1)*20)+4
130 COLORE,0:CURSORF,0:PRINT"▞▚":RETURN
140 E$=SCRN$(X+1,20,3):IFE$="   "RETURN
150 COLOR2,0:CURSORX+1,20:PRINT"◣▓▓▓◥▓▓▓▓◢▓▓▓◤":PLAY"-C3-C3":GOTO210
160 CURSOR3,0:PRINT" |":CURSOR25,0:PRINT"| ":IF E>3 RETURN ELSE COLOR4,0
170 IFE=2THEN CURSOR1,0:PRINTTR$:RETURN
180 CURSOR26,0:PRINTTR$:RETURN
190 CURSOR11,10:PRINT"BONUS!!":M=M+1:PLAY"CEG+C+E+G+B":SC=SC+50
200 CURSOR11,10:PRINTSPC(7):GOTO40
210 COLOR6,0:IF HS<SC HS=SC
220 CURSOR9,9:PRINT"GAME OVER":PLAY"C3B3A3G3F3E3D3-B-A-G-F-E-D-C"
230 CURSOR9,12:PRINT"TRY AGAIN?"
240 T$=INKEY$(1):IF T$=" "THEN240
250 IFT$="Y"THEN20ELSE COLOR7,0:CLS:END
260 FOR I=0TO24:CURSOR3,I:PRINT" |";SPC(21);"| ":NEXT I
270 CONSOLE,25,30,10:COLOR0,4:CLS:PRINT"▌EASY DRIVE "
280 PRINT"▌▌ HI-SCORE▓▓▓▓▓▓";HS:PRINT"▌ SCORE":COLOR7,0:RETURN
```

MZ-700/1500

★88版とX1版のスペハリをだしてくれるなんて～感激です。代表してお礼を言わせてください。「ありがとうございました！」（広島市・手嶋仁美14才）……【なにわ：いえいえ，どういたしまして。X68Kのドラスピもよろしくネ。】

MZ-1500用

薬を守れ，イン石を撃て！スクロール・ゲーム

フュアリアス

FURIOUS

キャベTWO

STORY

薬局屋のアルバイトをはじめたパフ。ある日突然，ご主人に薬を届けてほしいと頼まれたパフは，近所だろうと思って承知したが，なんと木星に住んでいる宇宙人までということだった！

仕方なく出発したパフだったが，宇宙には怒り狂った(FURIOUS)ようなイン石がうじゃうじゃころがっていたのだった。

遊びかた

カーソル・キーの[↑][↓]で上下，[SHIFT]キーでミサイル発射(単発)です。

RUNすると30秒待ってタイトルです。3秒たつとレベルを聞いてきます。[1]～[3]のキーを押してゲーム・スタートです。

速く動くイン石にパフが当たるとダメージが10増え，ミサイルを当てるとスコアが10点あがります。遅く動くイン石にパフが当たるとダメージが5増え，ミサイルを当てるとスコアが5点あがります。

パフの後ろにつながっているのが鎖で，その先が薬です。ダメージが100％になるか薬がイン石に1回でも当たるとゲーム・オーバーになります。

ラウンドが増えるにつれ上下の幅が狭くなります。ある程度進むとラウンド・クリアになりますが，クリアするまでにラウンド×250点以上取らないとクリアできません。ラウンド5をクリアすると，ゲーム・オーバーになります。

その他

・爆発，ミサイル発射などの効果音は一つも入っていません(めんどくさい)。

速さはメインのWAIT R＊10＋60で調節できます。

レベルは画面にでるイン石の数です。入力した数×4＋3になっています。

450～480行は文字を横に2倍に大きくするプログラムです。じつはここで20秒位待たされるのだ。

《第1表》主な変数表

変数	用途
H$( ) L$( )	……文字拡大用
I，G，K	…FOR～NEXT用
A$，A	……DATA READ用
S	……………スコア
R	……………ラウンド
L	……………レベル
P	……………行番号

《第2表》メモリマップ

$CBA6～	パフの移動と表示	$CFB5～$CFC3	イン石のフラグ
$CBF2～	鎖，薬の移動と表示	$CFC4～$CFE1	イン石のX，Y座標
$CC2B～	ミサイルの移動と表示	$CFE2～	弾のフラグ
$CC70～	イン石の移動と表示	$CFE3～	弾のY座標
$CD50～	あたり判定（パフ，薬，弾）	$CFE4～	弾のX座標
$CDBF～	スクロールなど	$CFE5～$CFEC	いろいろ
$CE00～	パフ当たった	$CFED～$CFEE	スコアなどの万の位を表示する座標
$CE35～	弾当たった	$CFEF～	薬のY座標
$CE80～	スコア表示ルーチン	$CFF0～$CFF3	鎖のY座標
$CEB5～	スクロール・ルーチン	$CFF4～	パフのY座標＋1
$CECA～	VRAMアドレス算出ルーチン	$CFF5～	何も
$CEDC～	画面を消すルーチン	$CFF6～$CFFA	表示用
$CF00～$CF6F	イン石の出現DATA	$CFFB～	ダメージ
$CF70～$CFAF	イン石のY座標(乱数)	$CFFC～$CFFD	スコア
		$CFFE～	パフのY座標

▲《写真1》パフは薬を届けるために出発するのだった。薬は鎖でつながってるでしょ

▼《写真2》飛んでくるイン石はミサイルを撃って破壊することができるのであった

★今年に入ってから月をおうごとに表紙のつぐ美さんの顔が変わっていくような気がするが…。もちろん美人になってきたということです。(秋田県能代市・くにさん16才)……【つぐ美：ごきげんとらなくてもいいのよ。】

```
10 LIMIT $CB9F:INIT"CRT:I":CLS:MUSIC INIT:DIM H$(15),L$(1):GOSUB 450
20 ' ●●●●●● DATA SET 1 ●●●●●●●●●●●●●●●●
30 S=0:R=1:POKE $CFFC,0,0:FOR I=$CF34 TO $CF44:POKE I,INT(RND(1)*256):NEXT
40 GOSUB 340:WAIT 500:FPRINT[9,11]0
50 FPRINT 107,108,93,94,127,128,93,94,107,108,0,35,36,53,54,45,46,57,58,37,38
60 GET L:IF L<1 OR L>3 THEN 60 ELSE POKE $CC9B,L*4+3:BEEP
70 ' ●●●●●● DATA SET 2 ●●●●●●●●●●●●●●●●
80 POKE $CFE6,2,0,$78,$70,$CF,0,$CF,0,0,12,12,12,12,12,12,0,0,0,0,0,0,0
90 POKE $CFFE,11:FOR I=$CFB5 TO $CFE5:POKE I,0:NEXT
100 POKE $CBCA,4+R:POKE $CBD5,18-R:P$=HEX$($D47C+(R-1)*40)
110 Q=$CDC0:GOSUB 430:P$=HEX$($D6FC-(R-1)*40)
120 Q=$CDC8:GOSUB 430:P$=HEX$($D0CD+(R-1)*40)
130 Q=$CDD6:GOSUB 430:POKE $CDD8,6,14-(R-1)*2
140 FOR I=$CF70 TO $CFAF:POKE I,INT(RND(1)*(15-R*2))+R+4:NEXT
150 ' ●●●●●● ｶﾍﾞﾒﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
160 USR($CEDC):GOSUB 390:FOR I=4 TO 34 STEP 2:FPRINT[I,R+2]15,16[I,R+3]17,18
170 FPRINT[1,20-R]19,20[I,21-R]21,22:IF R=1 THEN NEXT:GOTO 190
180 FOR G=1 TO R-1:CURSOR I,G+2:PRINT[6]"■■":CURSOR I,21-G:PRINT[6]"■■":NEXTG,I
190 CURSOR 5,22:PRINT USING"SCORE #### ﾀﾞﾒｰｼﾞ    0% ROUND #";S;R
200 FOR I=4 TO 34:CURSOR I,INT(RND(1)*(16-R*2))+R+4:PRINT".":NEXT
210 FPRINT[15,12]119,120,93,94,85,86,91,92,133,134:MUSIC "T5S0M11L0CDEFG7"
220 WAIT 2000:POKE $D5EF,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
230 ' ●●●●●● ﾒｲﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
240 USR($CBA0):ON PEEK($CFE5) GOTO 300,260:WAIT R*10+60:GOTO 240
250 ' ●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
260 S=VAL("$"+HEX$(PEEK($CFFD))+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK($CFFC)),2)):IF S<R*250 THEN
 300
270 WAIT 500:FPRINT[15,12]89,90,107,108,93,94,85,86,119,120:BEEP
280 WAIT 2000:CLS3:R=R+1:IF R<6 THEN 70
290 ' ●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●
300 WAIT 500:BEEP:BEEP:BEEP
310 FPRINT[11,12]97,98,85,86,109,110,93,94,0,0,113,114,127,128,93,94,119,120
320 WAIT 2000:CLS 3:GOTO 30
330 ' ●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
340 WAIT 1000:PAL,,,,,,,0:FPRINT[13,11]95,96,125,126,119,120,101,102,113,114
350 FPRINT 125,126,121,122:PAL,,,,,,,1:WAIT 80:PAL,,,,,,,5:WAIT 100:PAL
360 WAIT 3000:PAL,,,,,,,5:WAIT 80:PAL,,,,,,,1:WAIT 80:PAL,,,,,,,0:CLS 2:PAL
370 RETURN
380 ' ●●●●●● ﾜｸ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
390 FOR I=4 TO 35:FPRINT[I,2]27[I,21]28[I,23]28:NEXT
400 FOR I=3 TO 22:FPRINT[3,I]29[36,I]30:NEXT:FPRINT[3,2]23[36,2]24
410 FPRINT[3,23]25[36,23]26[4,22]29[15,22]30[27,22]29[35,22]30:RETURN
420 ' ●●●●●● DATA SET ●●●●●●●●●●●●●●●●●
430 POKE Q,VAL("$"+RIGHT$(P$,2)),VAL("$"+LEFT$(P$,2)):RETURN
440 ' ●●●●●● DATA INPUT ●●●●●●●●●●●●●●●
450 FOR I=0 TO 15:READ H$(I):NEXT:FOR G=35 TO 133 STEP 2
460 A$=ASCCHR$(FONT$(0,(G+1)/2+22)):L$(0)="":L$(1)="":FOR I=1 TO 16 STEP 2
470 FOR K=0 TO 1:L$(K)=L$(K)+H$(VAL("$"+MID$(A$,I+K,1))):NEXT K,I
480 FOR K=0 TO 1:FONT$(2,G+K)=HEXCHR$(L$(K)+L$(K)+L$(K)):NEXT K,G
490 FOR I=1 TO 34:READ A$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT
500 P=920:FOR I=$CBA0 TO $CEFF STEP 32:READ A$:K=0:FOR G=0 TO 31
510 A=VAL("$"+MID$(A$,G*2+1,2)):POKE I+G,A:K=K+A:NEXT:READ A$
520 IF RIGHT$(HEX$(K),2)<>A$ THEN BEEP:PRINT"回";P;".ｷﾞｮｳｶﾞ ﾏﾁｶﾞｯﾃｲﾏｽ｡.":END
530 P=P+10:NEXT:FOR I=$CF00 TO $CF6F:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT:RETURN
540 ' ●●●●●● ﾓｼﾞ ｶｸﾀﾞｲ DATA ●●●●●●●●●●●
550 DATA 00,03,0C,0F,30,33,3C,3F,C0,C3,CC,CF,F0,F3,FC,FF
560 ' ●●●●●● PCG DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●
570 DATA 0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000
580 DATA 0000000000000000 03070F1F1F1F1F0F 03070F1F1F1F1F0F
590 DATA 0000000000000000 8080F8C8CFFFF8FF 8080F8C8CFFFF8FF
600 DATA E0E0E0E000000000 EFEFEFEFEFEF1F7F E7E8EFEF0F0F1F7F
610 DATA 000F0E0C00000000 F8F0F0F0C0F8F8FE F00FFEFCC0F8F8FE
620 DATA 0000000000000000 3EFF3E0000000000 001E000000000000
630 DATA 0000000000000000 003C424242423C00 0000000000000000
640 DATA 3078FCFC7C3E0400 0000000000000302 3060CC9C3C3E0702
650 DATA 00F0F8FCFCF8F000 0000000303000000 0090989F9F989000
660 DATA 00043E7CFCFC7830 0203000000000000 02073E3C9CCC6030
670 DATA 000000000F1F5F6F 000000000F1D5F62 0C0000000F1F5F67
680 DATA 000000000080F0F6EF 00000000080F0D62B 000000000080F0F66B
690 DATA F7F8F3EF5F3F0100 F5D8F22D15000000 F7F8F3ED5F360100
700 DATA DF3FDCC3BEBC7800 5F15B8409820000 DF3DDCC3BEB47800
710 DATA 0000000000000000 FFFFFDFA7D7A7D3A FFFFFDFA7D7A7D3A
720 DATA 0000000000000000 FFFF7AFD3A3C1C1C FFFF7AFD3A3C1C1C
730 DATA 0000000000000000 3C3A1C1C1C080808 3C3A1C1C1C080808
740 DATA 0000000000000000 0808080000000000 0808080000000000
750 DATA 0000000000000000 0808081C1C1C3A3C 0808081C1C1C3A3C
760 DATA 0000000000000000 0000000000080808 0000000000080808
770 DATA 0000000000000000 3A7D7A7DFAFDFFFF 3A7D7A7DFAFDFFFF
780 DATA 0000000000000000 1C1C3C3AFD7AFFFF 1C1C3C3AFD7AFFFF
790 DATA 1F7F7FFFFFFFFFFF 0000000000050205 002A552F5F3F5F3F
800 DATA F8FEFEFFFFFFFFFF 000000000040A0C0 00AA54FAFCFAFCFA
810 DATA FFFFFFFFFF7F7F1F 0305020000000000 5F3F5F3F5F2A5500
820 DATA FFFFFFFFFFFEFEF8 A040A00000000000 FCFAFCFAF4AA5400
830 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 00000000055AAFF 00AA55FFFFFFFFFF
840 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF FF55AA0000000000 FFFFFFFFFFAA5500
850 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 0305030503050305 5F3F5F3F5F3F5F3F
860 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF A0C0A0C0A0C0A0C0 FCFAFCFAFCFAFCFA
870 DATA 0000000000010303 934A3FFF3FBFBF7F 034022012A87976F
880 DATA 000000000000C0C0 1127F4F9FDFEFCFF 01062000A8E0E8D6
890 DATA 0300000000000000 3F3F7FBFBF176083 1B0F261100110082
900 DATA C0C0000000000000 FDFCFDFEF8EE9209 E1F0A04028028001
910 ' ●●●●●● ﾏｼﾝｺﾞ DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●
920 DATA 3E03D3F0D3E321FECF7E0E0ACDCACEDD7700DD7701DD7728DD77293EF73200E0,8C
930 DATA 3A01E0477ECB682007FE05280C3D1809CB602005FE1128013C77CDCACEDD3600,82
940 DATA 01DD360102DD362803DD3629047E3C32F4CF01050521EFCF7ECDCACEDD770023,88
950 DATA 7E2B77CDCACE79FE0520177E2323562B2BBA380628083E09180A3E0718063E08,E2
960 DATA 18023E06DD77000C2310CD3EF83200E03A01E04721E2CF11E4CF7EB720117806,B2
970 DATA FE202C343AFECF3C1B12133E0C18151A4F1B1A13CDCACEDD770079C602FE2338,7C
980 DATA 0335180B124F1B1ACDCACEDD360005002AEBCF463AE8CF327DCC4FAFCB782801,6E
990 DATA 3C32E7CF79D608FE3820063E782322EBCF32E8CF21C3CF11E1CF060FC57EB720,18
1000 DATA 393AE7CFB72852AF32E7CF3A05E034FEB43001343E23124FE52AE9CF3A05E0FE,01
1010 DATA 803801237E47233EAEBD30032170CF22E9CF78E11B12060A18401A4F1B1ACDCA,FD
1020 DATA CE4779FE04380ADD7000DD7028FE23280CDD7001DD70291804184E189F060A7E,74
1030 DATA FE0230040D0D181220030D180D3DFE032004AF771834770D061E79FE033004AF,A6
1040 DATA 7718271379121B1ACDCACE79FE04380FDD70000404DD7028FE23280E05180104,F3
1050 DATA DD70010404DD7029131B1B2BC110AC0021E1CF11C3CF060F1AFE00285DFE0330,14
1060 DATA 593E084EB93016C603B938113AFECF2B4E23D602B93006C603B9D200CE3E034E,D2
1070 DATA B93016C602B938113AEFCF2B4E23D602B93006C602B9D22DCE3AE2CFB7281B7E,D5
1080 DATA 4F3AE4CFD602B93011C603B9380C2B7E4F0C233AE3CFB9CA35CE2B2B1B109911,98
1090 DATA 7CD40602CDB5CE11FCD60602CDB5CE3AE6CF3D200A11CDD0060ECDB5CE3E0232,BD
1100 DATA E6CF3AE5CF3DC83AEBCFFE6F20043E021801AF32E5CFC9000000000000000000,E4
1110 DATA 1A0E05FE0120020E0A3AFBCF81FE6438023E644F32FBCFE5D52185D322EDCF26,AB
1120 DATA 006FCD80CED1E179FE64C27CCD3E0132E5CFC90000AF32E2CF4E2B7E23CDCACE,21
1130 DATA DD36001EDD36282079FE232808DD36011FDD362921E5D5C5217AD322EDCF2AFC,D7
1140 DATA CF0105001AFE0120020E0A0922FCCF3E0612CD80CEC1D1E1C3BACD0000000000,4C
1150 DATA 11F6CF0605C5AF0610298FFE0A3803D60A2310F5C1C620121310EA1B2AEDCF06,3B
1160 DATA 041A1BFE2020062310F71A77C904771A1B2310FAC9D5E123C51A011F00EDB012,2E
1170 DATA 0E0909EB09EBC110EFC9D5E526D469112800193D20FCE5DDE1E1D1C9D3E32100,45
1180 DATA D41101D401E8033600EDB02100DC1101DC01E803360BEDB0C900000000000000,F4
1190 ' ●●●●●● METEORITE DATA ●●●●●●●●●●●
1200 DATA 80,80,80,80,80,00,81,02,14,08,10,21,40,00,82,08,20,82,08,20,00,84,21
1210 DATA 08,42,10,84,00,88,88,88,88,88,00,92,49,24,92,49,00,AA,AA,AA,AA,AA,00
1220 DATA FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1230 DATA 00,92,49,24,92,49,24,92,49,24,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,FF,FF,FF,FF,00
1240 DATA AA,49,92,88,88,21,84,08,82,02,81,80,80,00,00,00,00,00,00,00
```


★友人Mは，給食にでた「さくらんぼ」のたねを三つ，部活の終わる6時まで口の中にいれていたという，影さんみたいなやつです。(富山市・**美しくて土俵ぎわ13才**)……**【影：その後，ちゃんと食べただろうな。】**

MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001/1Z002)用
(※2500で動かすには，80Bモードもしくは2000モードで実行)

単純なアイデアがおもしろゲームを生む

Mr. UNYO（ミスター ウニョ）



はるちゃん

★はじめに

これは私が中3のとき（約4年前）に作ったゲームに，少々手を加えた物です。2年以上もろくにパソコンをいじってなかったうえに，元は4年前のプログラムですから，かなり粗雑なデキではありますが…。それでも一応動くんですよ。

★遊びかた

まずは，モードを選びます。ミュージックなしならば1～2，ミュージックありならば3～6（ミュージック4パターン）を入力してください。この後すぐにゲームがはじまります。

画面中央から動きだす"●"を，テンキーの[4]（左回り）と[6]（右回り）で操作します。

画面内をウニョウニョと動き回って，ある程度塗りつぶすごとに左上の〔　〕内に"○"が一つずつ表示されていきます。この"○"が10個たまると面クリアです。が，同じ場所を回っていても"○"は表示されませんので，画面全体を塗りつぶすように動き回ってください。

その際，まわりの壁と障害物"■"に当たるとゲーム・オーバーです。この障害物"■"の出現は，ミュージックなし（1～2）の場合に2パターンあります。

なお，面ごとに自分"●"の回転率がちがいますので注意してください。

★プログラムについて

はっきり言って，MZ-2000の音楽機能はあってもなくても同じようなものですから，このゲームのバック・ミュージックも，さして必要はないと思います。

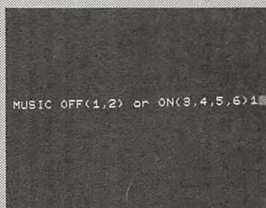
プログラム中，半分以上を占めているDATA文は，すべてバック・ミュージックのDATAですので，ミュージックなしでかまわないという人は，
400行以降のDATA文
150行
140行の「150」
10～50行
を削除してください。すると全体の$\frac{1}{3}$位になり，ほとんど1画面プログラムですんでしまいます。

★参考
ミュージック・ブック
・Gu-Guガンモ
・うる星やつら　ビューティフル・ドリーマー
・グリーングリーン
・チム・チム・チェリー
・禁じられた遊び
・カメハメハ大王

★　　★

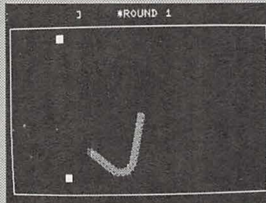
《第1表》変数表

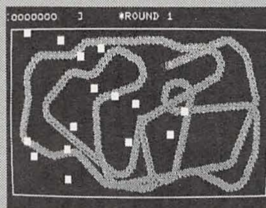
A	自機回転率
H	面数
GG	モード
X，Y	自機座標
S，U	自機移動数
C$	自機キャラ
A$	BGMデータ
J，K	ルーチン
P(M，N)	塗りつぶされた座標
G，G$	キー操作
XR，YR	障害物座標



▲《写真1》まずはモードを選びます

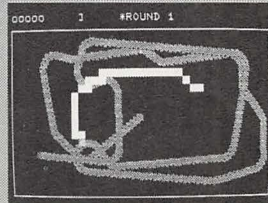
▼《写真2》MUSIC ONなら軽快なBGMにのって進行～





▲《写真3》左上の○が10個並ぶまで動き続ける。でも，障害物が増えてくる

▼《写真4》これはモード1。障害物がなぜか動き回っているから要注意



★レイメイズの，ノーガナイザー（レプリカ）は，「脳がないさ」をパロっているのではないかな？（栃木県宇都宮市・村田真土12才）……【影：し，失礼な！編：影さんのことを言ってるわけじゃないのに。影：そうだね。】

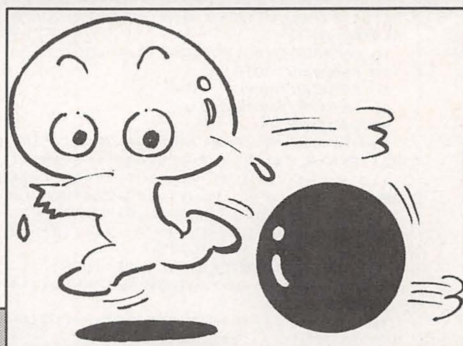
```
 1 A=1:H=0:CONSOLEC40:PRINTCHR$(6):CURSOR2,12:POKE$952,166:INPUT"MUSIC OFF(1,2)
or ON(3,4,5,6)";GG:TEMPO7
 5 GRAPHI1,C,O1:C$="T¤U¤U¤U(":LINEB,16,310,16,310,190,8,190,8,17:R=RND(1)*8:X=16
0:Y=100:U=1:PRINTCHR$(6):POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166┐
 6 DIMP(32,20):S=0:H=H+1:CURSOR0,0:PRINT"[";SPACE$(10);"]      *ROUND";H:A=A+2:IF
A=9THENA=-1
 10 ONGGGOTO100,100,20,30,40,50
 20 RESTORE:GOTO100
 30 RESTORE500:GOTO100
 40 RESTORE600:GOTO100
 50 RESTORE700
 100 GETG:R=R+(G=6)/A-(G=4)/A:PX=SIN(R):PY=COS(R):X=X+PX*5:Y=Y+PY*5:POSITIONX,Y:
PATTERN-8,C$:IF(X<7)+(X>304)+(Y<16)+(Y>184)THEN200
 110 M=INT((X+4)/10):N=INT((Y+4)/10):IFP(M,N)=0THENP(M,N)=1:S=S+1:IFS/25=UTHENCU
RSORU,0:PRINT"o":U=U+1:IFS=250THEN300
 120 IFS/25=UTHENCURSORU,0:PRINT"o":U=U+1
 130 IFCHARACTER$((X+4)/8,(Y+4)/8)="■"THEN200
 140 ONGGGOTO180,160,150
 150 READA$:MUSICA$:IFA$="Z"THEN10
 160 IF RND(1)<U/100THENCURSORRND(1)*36+2,RND(1)*21+2:PRINT"■"
 170 GOTO100
 180 RR=RR+.1:XR=SIN(RR)*10:YR=COS(RR)*6:CURSOR20+XR,13+YR:PRINT"■":CURSOR19-XR,
13-YR:PRINT"    ":GOTO100
 200 MUSIC"-CO-C-C-C+C+C":FORJ=1TO11:CURSOR15,1:PRINTMID$("PLAY AGAIN?",1,J):MUS
IC"+B2":NEXT
 210 GETG$:IFG$=""THEN210
 220 IFG$="N"THENPOKE$952,166:END
 230 RUN
 300 CURSOR15,1:PRINT"NICE CLEAR!!":MUSIC"G5+C8+C5+C+DBA+CA7G5+C8RO":FORJ=0TO32:
FORK=0TO20:P(J,K)=0:NEXTK,J:GOTO5
 400 DATA+CO,+C,+C,R,R,B,B,R,A,A,A,G,R,R,C,C,C,R,D,D,D,E,R,R,+C,+C,+C,+C,B,B,B,R
,A,A,A,G,R,G,G,G,C,C,C,C,D,C,D,C,R,R,R
 410 DATA+E,R,+C,R,R,G,A,+C,+C,+C,R,R,G,R,G,G,+C,+C,+C,+C,R,+D,R,R,+E,R,+C,R,R,G
,A,+C,+C,+C,+C,G,G,G,G,G,+C,+C,+D,R,+C,R,R,R,Z
 500 DATA GO,A,E,G,R,A,G,+C,R,+D,+C,+E,+D,R,+C,R,R,R,R,R,A,+C,A,+C,A,R,G,R,R,R,R
 510 DATA R,R,R,G,+E,+E,R,+#D,+E,+E,R,+E,+F,+E,+#C,A,R,R,R,R,+E,+#D,+C,A,+E,+E,R
,+#D,R,R,R,R
 520 DATA R,G,A,E,G,R,A,G,+C,R,+D,+C,+E,+D,R,+C,R,R,R,R,R,A,+C,A,+C,A,R,G,R,R,R,
R
 530 DATA R,R,R,G,+E,+E,R,+#D,+E,+E,R,+E,+F,+E,+#C,A,R,R,R,R,+E,+#D,+C,A,B,+#D,R
,+C,R,R,R,R
 540 DATA R,G,A,B,R,R,B,B,B,R,B,R,B,G,A,G,R,G,A,+C,R,R,+C,+C,+C,R,+C,R,+C,G,A,G,
R,G,A,+#C,R,R,+E,R,+#D,R,+E,R,+F,R,+E,R,+D,R,+#C,R,+D,R,R,+E,+D,R,R
 550 DATA +#C,B,+C,R,+D,R,R,R,R,R,R,R,R,R,R,R
 560 DATA +C,R,+C,A,G,A,+C,R,+C,R,+C,A,G,A,+C,R,+C,R,+C,A,G,A,G,A,+C,+E,R,+E,+D,
R,R,R,R
 570 DATA +C,R,+C,A,G,A,+C,R,+C,R,+C,A,G,A,+C,R,+C,R,+C,A,G,A,G,A,+C,+E,R,+E,+D,
R,R,R,R
 580 DATA R,+C,+C,A,+#D,R,+D,+C,R,R,R,R,R,F,R,R,Z
 600 DATA EO,#F,G,G,G,G,R,R,G,G,A,R,G,G,R,R,R,E,G,R,#F,R,E,D,R,E,R,R,R,R,R,R,E,G
,#F,#F,R,#F,R,R,R,#F,G,R,#F,R,E,D,R,-B,R,R,R,R,R,R,R,R
 610 DATA E,#F,G,G,G,G,R,R,G,G,A,R,G,G,R,R,R,E,G,R,#F,R,E,D,R,E,R,R,R,R,R,R,E,G,
#F,#F,R,#F,R,R,R,#F,G,R,#F,R,E,G,R,G,E,R,R,R,R,R,R,R,R
 620 DATA E,D,D,C,C,R,R,R,E,E,#F,R,#F,R,R,R,#F,R,E,D,D,D,D,D,-B,#F,E,R,R,R,R,R,E
,D,E,R,R,R,R,R,E,E,E,#F,R,E,R,#D,E,R,#F,R,R,R,R,R,R,R,R
 630 DATA R,B,R,B,B,B,B,B,B,B,R,A,A,R,R,R,R,R,A,R,A,A,A,A,A,A,A,R,B,G,R,R,E,R,#F
,G,R,R,R,R,#F,R,G,#F,R,#F,R,E,D,E,E,R,R,R,R,R,R,R,R
 640 DATA R,B,R,A,A,R,R,R,R,B,R,A,A,R,R,R,R,G,R,R,G,E,G,A,B,+C,R,B,R,R,R,R,R,B,R
,A,A,R,R,R,R,B,R,A,A,R,G,A,R,R,G,#F,E,R,R,R,R,R,R,Z
 700 DATA DO,R,A,A,A,R,A,R,A,A,A,R,A,R,#A,R,R,A,G,R,R,R,G,R,G,R,A,R,G,R,F,R,G,R,
F,R,E,R,#D,R,E,R,A,R,R,R,R,R
 710 DATA DO,R,A,A,A,R,A,R,A,A,A,R,A,R,#A,R,R,A,G,R,R,R,G,R,G,R,A,R,G,R,F,R,G,R,
F,R,E,R,F,R,E,R,D,R,R,R
 720 DATA +D,+D,+D,R,+C,R,#A,#A,+D,R,R,R,A,R,+"C,R,+D,R,+E,R,+D,R,R,R,R,R,R,R,R,
R,R,R
 730 DATA D,D,A,R,A,R,A,R,A,R,A,R,A,A,#A,R,A,R,G,R,R,R,G,G,G,R,A,R,G,G,F,R,G,R,F
,R,E,R,#D,R,E,R,A,R,R,R
 740 DATA A,R,#D,R,A,R,A,R,A,R,A,R,A,R,A,R,#A,R,A,R,G,R,R,R,G,R,G,R,A,R,G,G,F,R,
G,R,F,R,E,R,F,R,E,R,D,R,R,R
 750 DATA +D,+D,+D,R,+C,R,#B,R,+D,R,A,R,R,R,+#C,+#C,+D,R,+E,R,+D,R,R,R,R,R,R,R,R
,R,R,R
 760 DATA A,R,A,R,A,R,A,R,G,R,F,R,F,R,E,R,D,R,D,R,F,R,A,R,+D,R,+D,R,+D,R,+D,R,+C
,R,#A,R,#A,R,A,R,G,R,G,R,A,R,#A,R
 770 DATA A,R,#A,R,A,R,+#C,R,#A,R,A,R,A,R,G,R,F,R,F,R,E,R,D,R,E,R,E,R,E,R,E,R,F,
R,E,R,D,R,R,R,R,R,R,R,R,R,R,R
 780 DATA F,F,F,F,R,F,F,G,A,A,A,#A,A,R,R,R,G,G,G,G,G,G,G,A,G,F,E,D,C,R,R,R,F,F,R
,F,F,F,F,G,A,A,A,#A,A,R,R,R
 790 DATA R,G,G,G,G,G,G,A,#A,A,G,F,G,R,R,R,R,+C,+C,+C,+C,+C,+C,+C,+C,+C,E,E,F,R,
R,R,F,A,+C,+C,+C,R,R,R,G,#A,+D,+D,+D,R,R,R,+C,+C,+C,+D,+C,#A,G,F,R,R,R,R,R,Z
```

★影さんがサングラスとマスクをはずしたら，何とYK-2先生だった。(神奈川県足柄上郡・**水谷　隆15才**)……
【**編**：というのが本当だったら，みんな驚くだろうなー。**影**：では，驚かせてあげましょう。ホラ。】

MZ-2000/2200/2500(1Z001/1Z002)用
(※2500で動かすには，2000モードで実行)

追いかけっこしながら，ボールを誘導

ボール
BALL



トシちゃん25歳

❖内容

まあ，追いかけゲームですね。

❖遊びかた

目的は，ボールで敵をやっつけるわけですが，このボールというのは勝手に動いています。壁かブロックに当たると進行方向の右へ曲がるという特徴があります。

さて，このボールをどうやって敵にぶつけるかというと，主人公を[8][2][4][6]キーで上下左右に動かして，ブロックを押し，うまくボールを誘導してやるわけです。壁は押せません。

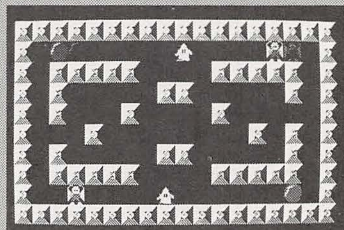
自分，敵，ボールは各二つずつあります。敵2匹をやっつけると面クリアです。

なお，敵はボールの横にくると逃げます。自分が2人とも敵につかまるか，ボールに当たるとゲーム・オーバーです。

❖プログラム

敵の動きは，ベーマガ86年12月号51ページ「ファミコンでオリジナル・ゲームを作ろう」を参考にしています。

▲《写真1》タイトル画面。キャラクターがズラーリ

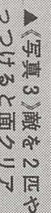


▼《写真2》うまくブロックを押してボールを誘導しよう

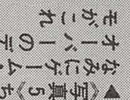
BALLのプログラム・リスト

```
10 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 REM ■                 B A L L                  ■
30 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
40 REM
50 REM ■■■■■■■■ Start ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
60 GOSUB 4500
70 GOSUB 3500
80 GOSUB 4000
100 REM ■■■■■■■■ Man move ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
110 POKE$952,0:GET A$:POKE$952,166
120 IF A$="" THEN 500
130 FOR I=0 TO 1
140 IF DI(I)=1 THEN GOTO 270
150 HX(I)=(A$="6")*(X(I)<16)-(A$="4")*(X(I)>1)
160 HY(I)=(A$="2")*(Y(I)< 8)-(A$="8")*(Y(I)>1)
170 XX=X(I)+HX(I):YY=Y(I)+HY(I)
180 IF(GA(XX,YY)<>1)*(GA(XX,YY)<>2)THEN GOTO 230
190 IF(GA(XX,YY)=2)+(GA(XX+HX(I),YY+HY(I))<>0)THEN HX(I)=0:HY(I)=0:GOTO 240
200 GA(XX+HX(I),YY+HY(I))=1:GA(XX,YY)=0
210 SX=XX      :SY=YY      :CH=0:GOSUB 1500
220 SX=XX+HX(I):SY=YY+HY(I):CH=1:GOSUB 1500
230 GA(X(I),Y(I))=0:SX=X(I):SY=Y(I):CH=0:GOSUB 1500
240 X(I)=X(I)+HX(I):Y(I)=Y(I)+HY(I):J=GA(X(I),Y(I))
250 IF(J=4)+(J=5)THEN DI(I)=1:X(I)=0:Y(I)=0:MUSIC "-F1":GOTO 270
260 GA(X(I),Y(I))=3:SX=X(I):SY=Y(I):CH=3:GOSUB 1500
270 NEXT I
280 IF DI(0)*DI(1)=1 THEN GOTO 3000
500 REM ■■■■■■■■ Enemy move ■■■■■■■■■■■■■■■■■
510 FOR I=2 TO 3:J=INT(RND(1)*2):F=0
520 IF DI(I)=1 THEN GOTO 730
530 XX=SGN(X(J)-X(I)):YY=SGN(Y(J)-Y(I))
540 IF HX(I) THEN GOTO 610
550 IF XX=0 THEN XX=INT(RND(1)*3)-1
560 IF YY<>HY(I) THEN GOTO 580
570 J=GA(X(I)+HX(I),Y(I)+HY(I)):IF(J=0)+(J=3)THEN                  GOTO 670
580 J=GA(X(I)+XX   ,Y(I)      ):IF(J=0)+(J=3)THEN HX(I)= XX:HY(I)=0:GOTO 670
590 J=GA(X(I)-XX   ,Y(I)      ):IF(J=0)+(J=3)THEN HX(I)=-XX:HY(I)=0:GOTO 670
600 IF F=1 THEN GOTO 690
610 IF YY=0 THEN YY=INT(RND(1)*3)-1
620 IF XX<>HX(I) THEN GOTO 640
630 J=GA(X(I)+HX(I),Y(I)+HY(I)):IF(J=0)+(J=3)THEN                  GOTO 670
640 J=GA(X(I)      ,Y(I)+YY   ):IF(J=0)+(J=3)THEN HX(I)=0:HY(I)= YY:GOTO 670
650 J=GA(X(I)      ,Y(I)-YY   ):IF(J=0)+(J=3)THEN HX(I)=0:HY(I)=-YY:GOTO 670
660 F=1:XX=0:YY=0:GOTO 550
670 GA(X(I),Y(I))=0:SX=X(I):SY=Y(I):CH=0:GOSUB 1500
680 X(I)=X(I)+HX(I):Y(I)=Y(I)+HY(I)
690 GA(X(I),Y(I))=4:SX=X(I):SY=Y(I):CH=4:GOSUB 1500
700 FOR J=0 TO 1:IF DI(J)=1 THEN GOTO 720
710 IF(X(I)=X(J))*(Y(I)=Y(J))THEN DI(J)=1:X(J)=0:Y(J)=0:MUSIC "-F1"
720 NEXT J
730 NEXT I
740 IF DI(0)*DI(1)=1 THEN GOTO 3000
750 IF DI(2)*DI(3)=1 THEN GOTO 2000
1000 REM ■■■■■■■■ Ball move ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1010 FOR I=4 TO 5:F=0
1020 J=GA(X(I)+HX(I),Y(I)+HY(I))
1030 IF F=4 THEN GOTO 1110
1040 IF(J=1)+(J=2)+(J=5)THEN K=HX(I):HX(I)=-HY(I):HY(I)=K:F=F+1:GOTO 1020
1050 GA(X(I),Y(I))=0:SX=X(I):SY=Y(I):CH=0:GOSUB 1500
1060 X(I)=X(I)+HX(I):Y(I)=Y(I)+HY(I)
1070 GA(X(I),Y(I))=5:SX=X(I):SY=Y(I):CH=5:GOSUB 1500
1080 FOR J=0 TO 3:IF DI(J)=1 THEN GOTO 1100
1090 IF(X(I)=X(J))*(Y(I)=Y(J))THEN DI(J)=1:X(J)=0:Y(J)=0:MUSIC "-F1"
1100 NEXT J
1110 NEXT I
1120 IF DI(0)*DI(1)=1 THEN GOTO 3000
1130 IF DI(2)*DI(3)=1 THEN GOTO 2000
1140 GOTO 100
1500 REM ■■■■■■■■ Character print ■■■■■■■■■■■■■■■
1510 SX=SX*2+2:SY=SY*2+2
1520 CURSOR SX,SY:USR($AF70,CH$(CH))
1530 RETURN
2000 REM ■■■■■■■■ Clear ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2010 MUSIC "+C3C+DE+EG+FB+G+D+A+F+B+A+#B7"
2020 USR($AF40)
2030 CURSOR 15,5:PRINT "Round clear"
2040 FOR I=0 TO 17:SX=I:SY=7
```

★♪青い空は，青いままで子どもらにつたえたい。もえる8月の朝，影までもえつきた～♪　いい歌でしょう，影さん。(大阪府枚方市・**山本純也13才**)……【**影**：というわけでもえつきた私は，お先に…。**編集長**：残業は？】


▲《写真3》敵を2匹やっつけると面クリア


▲《写真4》これが面クリアのデモだよー

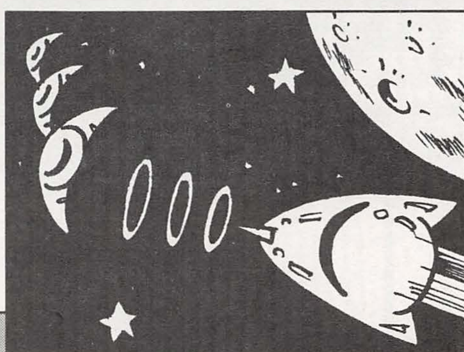

▲《写真5》ちなみにゲーム・オーバーのデモがこれ

```
2050 CH=2:GOSUB 1500:NEXT I
2060 FOR I=17 TO 0 STEP -1
2070 SX=I:SY=6:CH=3:GOSUB 1500:MUSIC "-D2"
2080 SX=I:SY=6:CH=0:GOSUB 1500:NEXT I
2090 RO=RO+1:IF RO=11 THEN GOTO 2500
2100 CURSOR 10,8:PRINT "Let's play next round"
2110 FOR I=12 TO 0 STEP -1
2120 FOR J=0 TO 2
2130 SX=I+J*2  :SY=6:CH=J+3:GOSUB 1500:MUSIC "CO"
2140 SX=I+J*2+1:SY=6:CH=  0:GOSUB 1500
2150 NEXT J,I
2160 A$="R5C3DE+C5E3+C5E3+C8R5+C3+D+E+C+D+E5B3+D5+C8"
2170 MUSIC A$+A$+"R9R"
2180 GOTO 80
2500 REM  All round clear
2510 RESTORE 6800
2520 FOR I=5 TO 10:READ A$:CURSOR 0,I:PRINT A$:NEXT I
2530 FOR CH=3 TO 5
2540 SX=4+(CH-3)*4:SY=6:GOSUB 1500
2550 NEXT CH
2560 A$="C5RF8C5ROC5RD3EFGA8G5FRF7GROG7F5EDEF9R7"
2570 B$="A4RAROA7RB5RBROB5ROB7RA5RAROA5ROA7+D+C5BAB+C9R7"
2580 MUSIC A$+A$+B$+A$
2590 FOR I=0 TO 9999:NEXT I
2600 GOTO 70
3000 REM  Game over
3010 MUSIC "-FO-G-E-E-D-F-D-G-E-F-B-F-G-F-D-A-F-B-G-F-B-B-B5RO"
3020 USR($AF40)
3030 SX=20:SY=13:CH=3:GOSUB 1520:CH=4:A$="C"
3040 FOR I=-10 TO 10
3050 IF I=1 THEN FOR J=0 TO 19:MUSIC "-F-C-E":NEXT J:CH=3:A$="F"
3060 SY=13:SX=I+20:GOSUB 1520:SX=20-I:GOSUB 1520
3070 SX=20:SY=I+13:GOSUB 1520:SY=13-I:GOSUB 1520
3080 MUSIC A$:NEXT I
3090 MUSIC "R3D6R2D5R2D3R2D7F6E2R2E6D2R2D6#C3D9"
3100 CURSOR 15,10:PRINT "GAME OVER"
3110 CURSOR 12,20:PRINT "PUSH RETURN KEY"
3120 GET A$:IF A$="" THEN GOTO 3120
3130 USR($AF40):PRINT CHR$(6):GOTO 70
3500 REM  Titel
3510 USR($AF40):PRINT CHR$(6):RESTORE 6700:RO=1
3520 FOR I=0 TO 6:READ A,A$:CURSOR 0,A:PRINT A$:NEXT I
3530 FOR CH=1 TO 5:SX=CH*7-2:SY=15:GOSUB 1520:NEXT CH
3540 GET A$:IF A$="" THEN GOTO 3540
3550 RETURN
4000 REM  Make screen
4010 USR($AF40):PRINT CHR$(6):CH=2
4020 FOR X=0 TO 17:SX=X:SY=0:GOSUB 1500:GA(X,0)=2
4030 SX=X:SY=9:GOSUB 1500:GA(X,9)=2:NEXT X
4040 FOR Y=1 TO  8:SY=Y:SX=0:GOSUB 1500:GA(0,Y)=2
4050 SY=Y:SX=17:GOSUB 1500:GA(17,Y)=2:NEXT Y
4060 FOR I=1 TO 16:FOR J=1 TO 8:GA(I,J)=0:NEXT J,I
4070 RESTORE 6400:FOR I=1 TO RO:READ A$:NEXT I
4080 FOR J=0 TO 1:FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 3
4090 A=ASC(MID$(A$,J*32+Y*4+X+1,1))-48:A=A+7*(A>16)
4100 FOR I=0 TO 3
4110 IF MID$(PA$(A),I+1,1)="0" THEN GOTO 4130
4120 CH=J+1:SY=Y+1:SX=X*4+I+1:GOSUB 1500:GA(X*4+I+1,Y+1)=CH
4130 NEXT I,X,Y,J:STOP
4140 RESTORE 6600:K=1:CH=2
4150 FOR I=0 TO 5:READ A$:CH=CH-(I-INT(I/2)*2=0)
4160 GOSUB 5000:X(I)=A+1:Y(I)=B:DI(I)=0:HX(I)=0:HY(I)=0
4170 SX=X(I):SY=Y(I):GOSUB 1500:GA(X(I),Y(I))=CH:NEXT I
4180 HX(4)=1:HX(5)=-1
4190 RETURN
4500 REM  Read data
4510 CONSOLE C40:LIMIT$AF3F:RESTORE 6000:TEMPO 7
4520 DIM X(5),Y(5),DI(5),HX(5),HY(5),GA(17,9),CH$(5),PA$(15),O$(1)
4530 CURSOR 10,10:PRINT "Wait a moment"
4540 FOR I=1 TO  5:FOR J=0 TO 2:READ A$:FOR K=1 TO 32
4550 GOSUB 5000:CH$(I)=CH$(I)+CHR$(C):NEXT K,J,I
4560 FOR I=0 TO 11:S=0:FOR J=0 TO 15:READ A$:K=1:GOSUB 5000
4570 POKE 44864+I*16+J,C:S=S+C:NEXT J:READ A
4580 IF S<>A THEN PRINT "*Error in";6220+I*10:USR($F14):END
4590 NEXT I
4600 CH$(0)=STRING$(CHR$(0),192)
4610 O$(0)="0":O$(1)="1":A=0
4620 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 1:FOR L=0 TO 1
4630 PA$(A)=O$(I)+O$(J)+O$(K)+O$(L):A=A+1:NEXT L,K,J,I
4640 RETURN
5000 REM  16 → 10
5010 A=ASC(MID$(A$,K*2-1,1))-48:A=A+7*(A>16)
5020 B=ASC(MID$(A$,K*2  ,1))-48:B=B+7*(B>16)
5030 C=A*16+B:RETURN
6000 REM  Character data
6010 REM  0..01..12..23..34..45..56..67..78..89..9A..AB..BC..CD..DE..EF..F
6020 DATA FFFFFFFFFFF8F8F8F8F8FAF5EAD5AAFFFEFCF8F0000000000000A050A854AA
6030 DATA FFFFFFFFFFF8FDF8F8F9FAFAF5EAD5AAFFFEFCF8F04080C0C0A000A050A854AA
6040 DATA FFFFFFFFFFFFFEFEFFFEFDFAF5EAD5AAFFFEFCF8F0A060E06060E0A050A854AA
6050 DATA FFFFFFFFFFF9FBFFFFFBF9FAF5EAD5AAFFFEFCF8F080C0E0E0C080A050A854AA
6060 DATA FFFFFFFFFFFEFCF8F8FCFEFAF5EAD5AAFFFEFCF8F0602000002060A050A854AA
6070 DATA FFFFFFFFFFF9FBFCFEFAF9FAF5EAD5AAFFFEFCF8F080406020C080A050A854AA
6080 DATA 000001030707OF3D3D7D7F1F1F1F03000000000080C0C0E0787C78F0F0F0F0F000
6090 DATA 0000000000060604040480C000003C7E000000000000C0C0404046060000000878
6100 DATA 000001030707OF0D0D1D9FDF1F1F02000000000080C0C0E0606076F6F0F0F0F000
6110 DATA 384780086C4E0F8F8F09080C080001C3C38C402C2460E3E3E1E12020602007078
6120 DATA 0000878FCDEFE7E7CFEFEFCF9E1C1C3C0000C2E266EECECEE6EEEEE6F2707078
6130 DATA 0000878FCDEFE7E0C0E0E0C080001C3C0000C2E266EECE0E060E0E0602007078
6140 DATA 00020E18103020604040000000000000080000000000000000000000000000000
6150 DATA 071F3F7F7FFFFFFFFFFFFFF7F7F3F1F07E0F8FCFEFEFFFFFFFFFFFFFFEFEFCF8E0
6160 DATA 00020E18103020604040000000000000080000000000000000000000000000000
6170 REM  0..01..12..23..34..45..56..67..78..89..9A..AB..BC..CD..DE..EF..F
6200 REM  Machine language data
6210 REM  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F/SUM
6220 DATA AF,D3,F6,3C,D3,F7,F5,DB,E8,CB,FF,CB,B7,D3,E8,01,3134
6230 DATA 7F,3E,11,01,C0,21,00,C0,36,00,ED,B0,DB,E8,CB,F7,1992
6240 DATA D3,E8,F1,FE,03,20,DC,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,1394
6250 DATA D5,ED,4B,D1,11,04,11,80,02,21,80,BD,19,10,FD,CB,1749
6260 DATA 21,09,D1,3E,00,3C,D3,F7,E5,F5,CD,98,AF,F1,E1,FE,2557
6270 DATA 03,20,F2,3E,07,D3,F6,C9,DB,E8,CB,FF,CB,B7,D3,E8,2742
6280 DATA 3A,FE,AF,47,C5,E5,CD,B6,AF,E1,C1,23,23,10,F5,DB,2514
6290 DATA E8,CB,F7,D3,E8,C9,3A,FF,AF,47,1A,4F,C5,3E,00,06,2255
6300 DATA 04,CB,21,CB,17,10,FA,06,04,CB,39,10,FC,E5,CD,E8,1936
6310 DATA AF,C5,4F,CD,E8,AF,79,C1,E1,77,23,79,77,C1,13,D5,2421
6320 DATA 11,4F,00,19,D1,10,D3,C9,21,EE,AF,09,4E,C9,00,C0,1684
6330 DATA 30,F0,0C,CC,3C,FC,03,C3,33,F3,0F,CF,3F,FF,02,10,1866
6340 REM  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F/SUM
6400 REM  Screen data
6410 REM  0..01..12..23..34..45..56..67..78..89..9A..AB..BC..CD..DE..EF..F
6420 DATA 00007C3E4002400000240027C3E000000000000001800420100801800000000O
6430 DATA 0400600060806OBC00801A830200000002000484000410001000050C00000000
6440 DATA 000010281408774814087 47C17080000000004002000000000000020040410008
6450 DATA 100004D20000C908C0450844000800020000000408840000012B0060000441000
6460 DATA 04000000200860OCE00E00003EF8000000001FF01FF01ED01ED01FF000000000
6470 DATA 000000000000221201080100200000200C7008104102012C2006228B00003B00
6480 DATA 00002902448429524 4A4291054A40000000005484290244A4291244A029120000
6490 DATA 00002A2A410408084110082041540000000005554080041000800410008 2A0000
6500 DATA 080001863100211C0C00406018600038000408408000000003000001321800400
6510 DATA 0000300810001C32003042006234000000000840000202487202002 2104A0000
6520 REM  0..01..12..23..34..45..56..67..78..89..9A..AB..BC..CD..DE..EF..F
6600 REM  Position data
6610 DATA 81,78,08,F1,01,F8
6700 REM  Titel data
6710 REM       A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
6720 DATA 1, " [illegible] "
6730 DATA 2, " [illegible] "
6740 DATA 3, " [illegible] "
6750 DATA 4, " [illegible] "
6760 DATA 5, " [illegible] "
6770 DATA 6, " [illegible] "
6780 DATA 18,"    BLOCK   WALL   YOU   ENEMY   BALL   "
6790 REM       A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
6800 REM  All round clear data
6810 REM    A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
6820 DATA "[illegible] "
6830 DATA "[illegible] "
6840 DATA "[illegible] "
6850 DATA "[illegible] "
6860 DATA "[illegible] "
6870 DATA "[illegible] "
6880 REM    A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
7000 REM ┌──────────────────────────────────────────────────┐
7010 REM │ BALL                                             │
7020 REM │                by トシチャン 25サイ                │
7030 REM │                      for MZ-2200 (MZ-1Z001 or 1Z002) │
7040 REM └──────────────────────────────────────────────────┘
```

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

グ，グラディウスだー，強烈だ～

PARODIC WARS
パロディック ウォーズ



船木　茂仁

◆はじめに

時代は今，パロディー？てなわけで作りました。うわさのグラディウスです。僕は本当は素人(しろうと)らしいアイデアを盛り込んだゲームが好きなのですが，なにせ今のベーマガには「○○もどき」が多くて……。悲ちいな，と思うのは僕だけでしょうか？

◆遊びかた

タイトルがでたらスペース・キーでゲーム・スタート。カーソル・キーで自機は8方向に動き，スペース・キーでリップル・レーザーを撃ちます。なお，ジョイスティックにも対応しています。ずーっと進んでいくと面クリアで，7割をこえれば，やられてもクリアとなります。

面クリアするとパワーアップ・モードになります。これはルーレット・タイプで，何かキーを押してください。うまくねらって（とは言ってもあまりねらえないが）パワーアップ（ダウン？）してください。オプションは最大四つつきます。

全4面でクリアするとささやかなエンディングがあります。

◆僕はこう思うんだ

このゲームには敵は5種類しかいません。しかし，その5種類をタイミングよく出現させたり，混合攻撃させることによって，かなりのものができるんです。

おもしろいか，おもしろくないかはやってみればわかります（ようするに自信作)。

プログラムは2500行以内(？)，と限定されるベーマガではこのような形のほうが有利なのでは？と僕は思うんだなぁ。

◆最後に

メインBGMを3曲作ったのに，使えなかったのは残念だなぁ。タイトル・ミュージックはなかなかのできでしょ。

◆必見，打ち込み法

①**リスト1**を打ち込む。runしてData-error in ××とでたら××行をなおす。

②B.MAIN not found error とでたら，SAVE“B.SUB”と打ち込んで，セーブする。

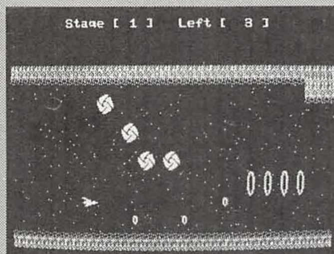
③**リスト2**を打ち込み，SAVE“B.MAIN”と打ち込みセーブする。まちがってもこの前にrunしてはいけない。

④遊ぶときは，run “B.SUB”でOK！

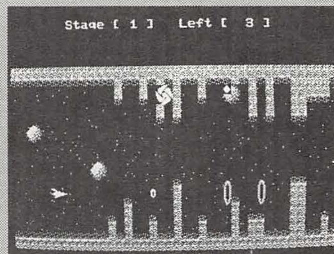
★　★



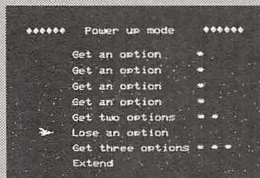
▲《写真1》タイトル画面。グラディウスもどきだぞ



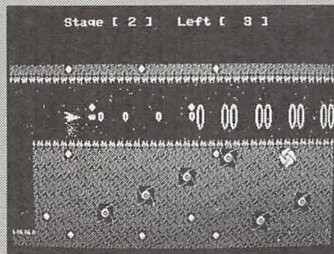
◀《写真2》見て見てこのリップル・レーザーを。かっこいいな～



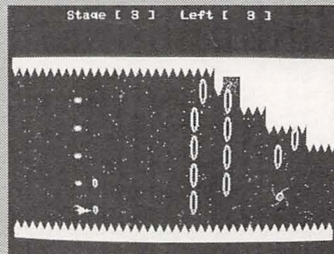
◀《写真3》敵の種類もいろいろ，イン石や，弾をはく敵だって…



▲《写真4》面クリアするとパワーアップ・モードに。運にまかせてエイ！



◀《写真5》ステージ2は狭い場所がけっこうある。きびしい～



◀《写真6》オプション四つのこの勇姿をお見せしましょう

★机の上に置いてあるこのハガキが気になって，勉強ができない。また自然に手が動いて……。(三重県鈴鹿市・サインはX15才)……【編：そういう人はベーマガを買ったら，お店でハガキを切りとってもらいましょう。】

《リスト1》キャラクター&マシン語のプログラム・リスト

```
10 '---------- PARODIC WARS  S.63 6.5  BY S.FUNAKI ----------------------
20 clear $A000:for I=0 to 41 :read D$:def chr$(180+I)=hexchr$(D$):next
30 for I=0 to 127:A$="":C$="":for J=1 to 8:A=asc(mid$(cgpat$(&H200+I),J,1))
40 A$=A$+chr$(A or A*2):next:for K=0 to 2:B$=left$(chr$(0)+A$,8):mid$(B$,4-K)
=chr$(0)
50 mid$(B$,6+K)=chr$(0):C$=C$+B$:next:def chr$(I)=C$:next
60 for I=0 to 144:Z=0:read A$:for J=0 to 31:A=val("&H"+mid$(A$,J*2+1,2)):Z=Z+
A:poke $A000+I*32+J,A:next:read C:if C=Z mod 100 then next:run "B.MAIN"
70 beep:print "Data error in";240+I*10:end
80 '---------- P C G   D A T A ------------------------------------------
90 data 0000000000010008012012080711460D002000080011020D,0000000000000000000B12
0C8411244000080208040020000 0,00000000000000000004400049080600000440000108020
100 data 00000000000000001800900030001004000008000100000000,01032F1F1F3F7FFF0001
2000000040800001200208204480,7F7FBF1D172D020100000000000000000050008000000000
110 data 20C8F0F4FCF5DCFA00000000000000000000000080000000,6DB670CCAA4040000000
0000000000000000000000000000,0000000003040809808000000 3070E0D8080804043272E1D
120 data 0908000000000000C0E0703000000800C0E030001061 8E0,0000000080000800000
6080C0E0703007186080C0C06020,80000000000000003070E0C00000000028448402020101
130 data 01071F3F3EBCDDEB01061C302080C1E301071F3E3CB8C1E3.F3797F3F3E1D0307F378
381800010204F3797E3E3C010306,E0C0B87CFC7EDEEF00000000E0709888C0802078F87C9CCE
140 data F7FBBD7CFCF8E08014303060C0800000D6BA3878F0E08000,00000000000106180000
00000001071F000000000001061D,0000004080000000F030141E37F3F0C0B030141E37E3C00
150 data 20408080000000003078FCFE7836B7EE3078FCF87026A6CC,000000000000000000DCB8
B0A0D0B87CFE98302000003070E0,0606060C0800004000000001060B155B06060001000A1441
160 data E0E14103070E7C788E8A142C0000000AAE0400800006060,0000000000000000000000
00D0BCD66AAB0000000A0142002,C0C080800000001D1B6E6AC46020101002040800000000
170 data 080CFEFFFE0C08000808F0800000000080CFEFE0C080000,00183C7E7E3C18000010
3070000000000183C7E70301000,000000000000000000007EFFFFFF7E000000003C7E3C0000
180 data 1C3E363636361C08102000000000000000182424242424241800,00001C3E363663630000
18002020004000000182424244242,636363636363636300004000000000004242424242424242
190 data 63633636361C180000000000000000004242242424180000,000000000000000000D7BB
FAF7BD7FF6EF00000000000000000,0000000000000000EF4242020000000000000025EDEFC74642
200 data 0000000000000000000000000024242EF4246C7EFED250000,00000000800040000FFBF
FFFFFFFFBFFF02542276518C6116,0000000000000000FFFFF7CD544A822845AF550950088228
210 data 00000000000000028824A54CDF7FFFF288208500955AF45,FFFFFFFFFFFFFFFFEBAA
DBB3768D3BD7FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFE7E7C3C381810E3CA72643C301810FFFE7E7C3C381810
220 data 1018383C7C7EFEFF1018303C6472CAE31018383C7C7EFEFF,F03C0F3FFF3F0F1CF03C
0F0703070F1CF03C0F073F070F1C,00008098FFF8800000080F8FFF8800000008098FFF88000
230 '---------- M A C H I N E   D A T A -----------------------------------
240 data 3E203200FC01F2032100FC1101FCEDB03E003283F0878706004F212BF0094E23,86
250 data 4623E5682600CD4C81060009D179B728171AFE07300436CF180E36D1012800B7, 2
260 data ED4236D0090936D23A83F03CFE0F20C23A02F0B728233283F087478780210AF0,62
270 data 16005F194E2346260068CD4C8106000936CE3A83F03DB720DD3A01F026006FCD,31
280 data 4C8116003A00F05F1936DC2336DDF33E03D3B4DBB53284F03E03D3B43E38D3B5,16
290 data 2100FC01E803110060EDB03E203200FC01F2032100FC1101FCEDB03E002A88F0,37
300 data 11C8FC012800EDB0019001093CFE1420F23E003283F026006F29292911A0F019,83
310 data 7EFE0A2820234E235E1600EBCD4C810600098787C6B47723C60277112700193D,49
320 data 7723C602773A83F03CFE2020C63E003283F0878721A0F116005F197EFE64280E,41
330 data 4F235E1600EBCD4C8106000936CD3A83F03CFE4020D92128FC01C003112864ED,20
340 data B03E03D3B43A84F0D3B5FBC9292929545D2929191100FC19C9FF003E00320AF3,28
350 data 3A85F0B7CA71813E03D3EFDBEF2FC37F813AD7051F1F1FCBA7CB7F2802CBE732,26
360 data 86F02100F046234E57CB421E00C44B82CB4AC45382CB52C45B82CB5AC4638221,56
370 data 00F07023717BB728171129F02127F0011E00EDB83A00F0320AF03A01F0320BF0,29
380 data 3E003283F08787212BF016005F197EB7280EC602FE2830067723233418023600,43
390 data 3A83F03CFE0F20DA3A87F0B7280C3A86F0CB67C03E003287F0C93A86F0CB67C8,32
400 data 3E013287F00E003E003283F079212BF0878716005F197E0CB7280979FE0FD011,19
410 data 040018F1E53A83F087478780210AF016005F1956235EE17223732336003A02F0,14
420 data 3C473A83F03CB8C20982C91E0179FE08D80DC91E0179FE16D00CC91E0178FE03,39
430 data D805C91E0178FE25D004C9E5212B3A0FF3B728063E00320FF3C93E01320FF33E,31
440 data 003207F0878716005F21A0F1197EFE64CABA822200F323234680FE01DAC482FE,39
450 data 27D2C4822B2B77237E23234680FE05DAC482FE18D2C4822B2B773A07F03CFE3F,13
460 data C28182C92A00F33664C3BA82F0873E003290838787212BF016005F192200F35E,65
470 data 236E2600292929444D29290916FC197EFECD2805FED3D262832A00F37E329283,13
480 data 237E3293833E003291838787875F160021A0F0197EB7CA3183FE0ACA31832346,99
490 data 3A928390CA3D83FE01CA3D83FE02CA3D833A91833CFE20C20783C3588323463A,61
500 data 938390CA6A83FEFFCA6A83FE01CA6A83FE02CA6A83C331833A90833CFE0FC2D0,37
510 data 82C92A00F33600C35883110400197E3DCA7D837721D2832212F3C362832B2B2B,16
520 data 36002B2B2B360021DF832212F3C362830E1F0000FFFF2A12F37CB5C87EFEFF28,81
530 data 18060ACDC083237E0604CDC083237E0605CDC083232212F3C92100002212F3C9,27
540 data F578D3C8F1D3C9C90A5703072802000000FF0BAC0109FE000000000000FF0F,51
550 data 6B000E8F000B5500098F00000000FF00FFFF0000FFFF0000FFFF0000FFFF0000, 7
560 data 3E003202F387878721A0F016005F192200F37EB7CADF853DCA2E843DCA83843D, 9
570 data CAC0843DCA17853DCA5785C37184234623234E237EB7281A3D28282B0D360228,24
580 data 3036012B2B057877B72830FE06CCED85181F2B2B2B78D60277B7281FFE06CCED,32
590 data 85180E2B2B2B783D77B7280FFE06CCED853A02F33CFE20C20284C92A00F3360A,99
600 data C37184234623237EB72021053A00F02B2B70B838DC2346233601230E013A01F0,94
610 data B830020EFF71CDED85C3718423462B2B7E80FE05DA7B84FE17D27B8477C37184, 9
620 data 2356235E237E234EB728103D2828147AFE2730A72B2B2B77C37184157AFE16CC,65
630 data ED85FE0A38072B2B2B77C371842B3601CDED85C37184790601B7280206FF7883,63
640 data 2B2B77147AFE1130052B77C37184CDED85233602C37184234623237E3D28173D,65
650 data 28280578FE2438062B2B77C371843601233600C37184237E3CFE05300477C371,45
660 data 84CDED852B3602C371840478FE26D27B842B2B77C371842346234E2356237E2B,15
670 data 2BB7CA9F857AFE012817FE022826050D79FE063803C3D985233601CDED85C371,70
680 data 84050C79FE173003C3D985233602CDED85C37184050D78FE02DA7B84C3D9857A,83
690 data FE012817FE022826050C79FE173003C3D985233601CDED85C37184050D79FE06,67
700 data 3803C3D985233602CDED85C37184050C78FE02DA7B84C3D985712B70C3718423,64
710 data 23237E3CFE04D27B8477C37184E5D5C5F53E003203F32A00F3110500197EB7CA,23
720 data 4C86FE09CA5186FE0ACA6A86FE0BCA8386FE0CCA9C86F521A0F1110400063C7E,78
730 data FE64280705280419C31F86ED5B00F3131A77131A2377F187EB21CE8606004F09,47
740 data 7E1312237E13123A03F3B7C0F1C1D1E1C93E013203F33E07CD16863E06CD1686,27
750 data 3E003203F33E05C316863E013203F33E08CD16863E07CD16863E003203F33E06,22
760 data C316863E013203F33E01CD16863E08CD16863E003203F33E07C316863E013203,59
770 data F33E01CD16863E02CD16863E03CD16863E04CD16863E05CD16863E06CD16863E,64
780 data 07CD16863E003203F33E08C31686000000FF01FF010001010001FF01FF00FFFF,83
790 data 2100C03620545D13016022EDB02100C0ED5B07F31A13328587CB3FCB3FCB3FCB,18
800 data 3FCB3FCB3FC20A871A13473A8587E6074F2200F328103A09F377D511B8011977,13
810 data 19D10DC21687D511B8013A09F377193C77D13A8587E638CB3FCB3FCB3F4F2A00,86
820 data F3D511A82019D1B728143A09F377D511B801B7ED5277B7ED52D10DC24A87D511,72
830 data B8013A09F377B7ED523C3C77D12A00F323D5118FC1B7ED52300919D105C20B87,88
840 data C3F486D1C90032823A82F03CFE0630043282F0C93E003282F02A88F0231190C1,73
850 data B7ED52D2AB87192288F0C93E02320AF3C97E233A0BF3B728053D320BF3C92A0C,43
860 data F37E23B720097E320BF323220CF3C9E521A0F011080006007EFE0A2809190478,64
870 data FE2020F4E1C9D11B1A47E60777320EF32336262323360023 78E618CB3FCB3FCB,79
880 data 3F772B2B1378CB3FCB3FCB3FCB3FCB3F320BF31A13ED530CF347E60FC6077711,18
890 data 03001978CB3FCB3FCB3FCB3F77233A0EF30600FE012808FE043008060170C906,30
900 data 1018FA060418F63C5F3A00F05F3A01F06FCD61883A00F03C5F3A01F06FCD6188,67
910 data C92600292929444D2929091600191100FC197EFEB8D8E13E01320AF3C91804F3,82
920 data 2A10F323014001B7ED422803091804F32100002210F37DE607473E079047CB3C,17
930 data CB1DCB3DCB3DCDC3883E10D3BC7DD3BD3E11D3BC7CD3BDCDC3883E0FD3BC78D3,43
940 data BDFBC93EBDD3BCDBBDCB7F20F6C9FFFFCD5B81CD0084CD6E82CDB387CDCE82CD,90
950 data 9683CD8088CD8887CD0080CD4988C9FF002D010AC2010A0019C8D0C80026C100,54
960 data 264841504041484240 5A8049C051404A4842809A8149C051804A4842805A8049,42
970 data C051404A4842809A8149C051804A4842800020010AC2010A0019C8D0C8001E00,85
980 data 21010AC2010A0019B8001E010FC4C2C0D82808180C101400198919141B1EC305,86
990 data 14030580C8C084C5000C0605830008E80008DC0007EA00071805C082C6C2D028,38
1000 data 16C0C6C0E80004C5C0285000FF2A001EC1C20305041E0305C2C1003CC8D01805,97
1010 data 201E1805D0C80050001EC1C20308041E0308C2C100FF0000FF00FF00FF430043,93
1020 data 0043004300430 0002D4B0E4B0E4B0E4B0E4B0E002D430043004300430043 0000,71
1030 data 2D4B0E4B0E4B0E4B0E4B0E002D43C0435043C0435043C043C0435043C0435043,85
1040 data C043C0435043C0435043C0003C4BCE4B1E4BCE4B1E4BCE4BCE4B1E4BCE4B1E4B,23
1050 data CE4BCE4B1E4BCE4B1E4BCE005043A043C243A3E3C44BAE4BCD4BCC4BAB005023,49
1060 data 002302230423A623C800282B0E2B0C2B0A23A82BC60050235023A2235423A623, 8
1070 data C800282BCE2BAC2BCA2BA82BC60096E902E90CE108E904E908E330E900000CE9,95
1080 data 0A000D49024904E9060014E10EE10B0070E103E90AE905F108000FEBAEE90BE9,80
1090 data 35000AF10A0014E1050049E204E209E202620A85A3E202E20BE202E20BE202E2,18
1100 data 0BE202620B85A3E202E20BE202E20BA200A20E0000A20E00506260628E624062,62
1110 data 2E43A000126260628E6240622E00146260628E6240622E43C000126260628E62, 0
1120 data 40622E001423A02B7E22A3223B003C23A02B7E22A3223B00502200220222 0422,18
1130 data 062208220A220C220E007823C02BCE22C322CB003C23C02BCE22C322CB005022,64
1140 data 0022022204220622082 20A220C220E007800FA00FA00FACB23C0EBCE003223C0,12
1150 data EBCE001DEB7EEBADEBAEE2C1E205E204E20A0063EB7AEBADEACEE201E205E204,56
```

★これが載ったら1,000円やるからベーマガの1982年の5月号おくれ(1983年の6月号に書いていたぞー)。(大阪市・田中信哉12才)……【影：82年の5月号は在庫がないのだ。これが83年6月号だったら，よかったのに。】

```
1160 data E20A0055E200E20EE204E20AE209E47A0014E4C4000AE4CD2471247324772 47A,38
1170 data E47E2504002C247024742476247BE47D2DA4002724712473247724 7AE47E25C4,53
1180 data 002C247024742476247BE47D2DB4002724A024A324A724AAE4AE007842904290,20
1190 data 429042904290002 3A20EA20EA20EA20EA20E001E42904290429042904290006E,35
1200 data E504ED0A0028E504ED0AE50A0005E50AE50AE50A0028E50AE50AE574E574003C,29
1210 data ED0AED0AED04ED040032E5780007E5C2009B82028204820242044BBD82028204,58
1220 data 820242044ACE82028204820282040 0A48302830483028304 83026BBE83028304,12
1230 data 8302830483026BBC830283048302830483024BCE820E820C820AE208820D820B,90
1240 data 820962078ACE820C820A8208E2060064820C820C820C420C42CC820C820C,40
1250 data 820C820C820C00FA00FA00FA00E2C0E20C0014E2C0E20C001AE290E2C2E10AE1,84
1260 data 08E10CE10AE10D001AE292E2C0E10EE109E10BE108E1CA0046E572ED72ED7AE5,55
1270 data 78E577ED72E572E57AED78ED7742C00012E572ED72ED7AE578E5C743C0003AA5,14
1280 data 728D728D7AE5788577AD728572857AED788D774BCF0012A5728D728D7AE57885,18
1290 data C742C0004E2100210221072 10A210E0014210021022104210621080014210221,26
1300 data 0421062108210A00142100210221062108210A0028210221042106210 8290000,71
1310 data 1421002102210 4E1082106002621002102210421060 03C82A182AA82C582C882,17
1320 data C3002883918BBE83C48BC983C0002623902BBE22C122C422C722CA22CD001223,98
1330 data 902BCE22C122C422C722CA22CD001224A324A922C122C422C722CA22CD001222,97
1340 data C122C422C722CA22CD001222C122C422C722CA22CD00308902E2A28908E2A800,28
1350 data 328902E3A28908E3A8003C8902E2C28908E2C8003C8902E3C28908E3C8003C31, 9
1360 data 0E310C310A31083106002 8EBCEEBCD0028310E310C310A3108310C310E002800,11
1370 data 142BAE2BAE2BAE2BAE003C4200420042004200420042004200420042004 20000, 8
1380 data 32E505E302ED05EB0C000AE505E202ED05EA0C000AE575E302EDC5EB0C000AE5,67
1390 data A5E3C2EDC5EBAC000AE5A5E2C2EDC5EAAC000AE5A5E2C2EDC5EAAC000A00FA00,15
1400 data FA00FAFF2503250325036D0325032503250325036D0325032503250325036D03,31
1410 data 2503001425A325B325036D03850325A325B325036D03850325A325B325036D03,36
1420 data 8503001022C0229E22B2229C22C4229A22B62298A902E3C2A908E3C8000AA902,69
1430 data E3C2A908E3C8000AA902E3C2A908E3C8000A25012D04250A2D0A001425C12DC0,17
1440 data 25CB25C525C72DC125C725C325C9001425C12DC025CB25C525C72DC125C725C3,57
1450 data 25C9003C81C582CE83C084CD85C7001481C582CE83C084CD85C7001481C582CE, 8
1460 data 83C084CD85C7001481C582CE83C084CD85C7001481C582CE83C084CD85C7003C, 0
1470 data 6901690B6909690261072 3C06909690669006 90B69006904690E690369076902,80
1480 data 690C6900690B6904710923CE69046903690E690C690D690E6903690EE9006909,74
1490 data 6909690669006 90B61006900690369 08E900690D690C6900690B6904690925C2,12
1500 data 6901690B6909690271076909690669006 90B69006904690E6903690761026 90C,78
1510 data 6900690B6904690 92DC469046903690E690C710D690E6903690EE9006109 6909,63
1520 data 69066900690B690022C06900690369 08E900690D22CE690C6900690B69046909,41
1530 data 002824A024A324A624A924AC24A124A424A724AA24AD24A224A524A824AB24AE,85
1540 data 001424A024A324A624A924AC24A124A424A724AA24AD24A224A524A824AB24AE,65
1550 data 001424A024A324A624A924AC24A124A424A724AA24AD24A224A524A824AB24AE,65
1560 data 24AF002823C02BCE23C02BCE23C02BCE23C02BCE23C02BCE23C02BCE25C023C0,63
1570 data 2BCE23C02BCE23C02BCE25C023C02BCE23C02BCE23C02BCE25C023C02BCE23C0,90
1580 data 2BCE23C02BCE002823C02BCE23C02BCE23C02BCE23C02BCE23C02BCE23C02BCE,21
1590 data 25C023C02BCE23C02BCE23C02BCE25C023C02BCE23C02BCE23C02BCE25C023C0,70
1600 data 2BCE23C02BCE23C02BCE0046290129032907290A290D290129032907290A290D,49
1610 data 290129032907290A290D290129032907290A290D290129032907290A290D2901,59
1620 data 29032907290A290D290129032907290A290D290129032907290A290D29012903,61
1630 data 2907290A290D00503102310A31083102310631045102910 2B102310A31083106,39
1640 data 31043106310231063 10A3106310831063104B102310A3108310631043102310A, 6
1650 data 31063102310AF102000E310A31083106310431 02310A31063102310AF1020002,66
1660 data 310A31083106310431023104310631083 10A3108310631047102310A31083106,50
1670 data 31043102310A31023108310231063104 0032F107E907E10700322200E20E0032,74
1680 data 2300EB0E0032E40700142503ED0B00FF00FA00FA00FAFFFF0000FFFF0000FFFF,12
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

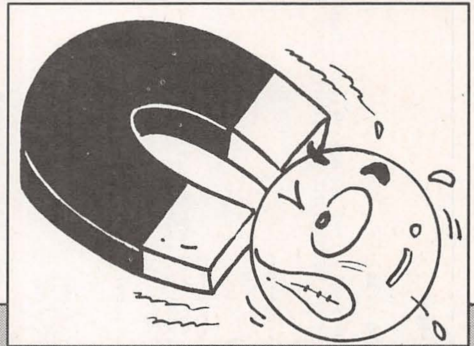
```
  10 '---------- PARODIC WARS  S.63 6.6  By S.Funaki ------------------------
  20 clear $8000:if peek($8FFF)<>9 then for I=0 to 4639:poke $8000+I,peek($A000
+I):next
  30 init "CRT2:320,200,16":cls 2:for I=0 to 450:pset (rnd(1)*319,rnd(1)*158+40
),rnd(1)*15:next:color=(15,0)
  40 dim D$(20),P$(6),C$(21):restore 670:for I=0 to 20:read C$(I):next
  50 for I=1 to 20:read D$(I):next:on play gosub 610:klist 0
  60 gosub 470:init "CRT:40,25,0,0":console 0,25:cgen 1:cls
  70 screen 1,(0,1):cls:kmode:M=4:R=1:OP=0:PL=0:play init
  80 '---------- M A I N ---------------------------------------------------
  90 screen 1:locate 15,10:print "Get ready!!":locate 7,0:print using "Stage [
# ]   Left [ ## ]";R;M-1:for I=$F000 to $F301:poke I,0:next:poke $F000,10,14,OP
 100 for I=&HF00A to &HF029 step 2:poke I,10,14:next:for I=0 to 63:poke &HF1A0+
I*4,100,0:next:poke &HF088,$0,$C0:for I=0 to 31:poke &HF0A0+I*8,10:next:pause 9
 110 poke $F30B,16,val("$"+D$(8+R*2)),val("$"+D$(7+R*2)):poke $F085,ST
 120 poke $F307,val("$"+D$(R*2)),val("$"+D$(R*2-1)),val(D$(16+R)):call $86E0
 130 call &H88D0:F=peek($F30A):on F goto 140,200:goto 130
 140 play init:play ,,,,"T255L3206V15":A1$="GC<GC<GC<GC<GC>>>>":A1$="GC<GC<GC<G
C<GC>>>>":B1$="Y7,49Y6,31S9M1500C16C4"
 150 play ,,,B1$,"V15<GC<GC<GC>>>"+A1$+"V11"+A1$+"V8"+A1$:screen 0
 160 locate peek($F000),peek($F001):print "ｪｷ";:screen 1:pause 25:key 0,""
 170 M=M-1:if M<1 goto 340
 180 if peek($F088)>239 or peek($F089)>192 goto 200 else pause 10:cls:goto 90
 190 '---------- R O U N D   C L E A R ------------------------------------
 200 play off:play wait:R=R+1:if R=5 goto 380
 210 cls:screen 0:cls:A$="Get an option     ホ":locate 3,1:print "ヘヘヘヘヘヘ   Power
 up mode    ヘヘヘヘヘヘ"
 220 for I=2 to 5: locate 10,I*2:print A$;:next:locate 10,12:print "Get two opt
ions   ホ ホ":locate 10,14:print "Lose an option":I=rnd(1)*10
 230 locate 10,16:print "Get three options ホ ホ ホ":locate 10,18:print "Extend"
 240 locate 5,4+I*2:print "  ";:I=(I+1) mod 8:locate 5,4+I*2:print "ワン";
 250 for J=0 to 55:next:if inkey$="" and strig(1)=0 goto 240
 260 cflash@ (0,4+I*2)-(39,4+I*2),1:play ,,,,,"V1404L8T180CG>EFG":pause 25
 270 cls:on I goto 280,280,280,290,300,310,320
 280 OP=OP+1:if OP>4 then OP=4:goto 90 else 90
 290 OP=OP+2:if OP>4 then OP=4:goto 90 else 90
 300 OP=OP-1:if OP<0 then OP=4:goto 90 else 90
 310 OP=OP+3:if OP>4 then OP=4 else 90
 320 M=M+1:play "@V116@0T250L805EC<GGG>CE","@V116@0T250L805GECCCEG","@V116@0T25
0L806C<GECEG>C":play wait:goto 90
 330 '---------- G A M E   O V E R ---------------------------------------
 340 locate 16,13:print "GAME  OVER":pause 4
 350 play "T180@25@V11602L32AB>DEGAB>DEGAB>DEGAB>DEGAG1&G1","T180@25@V112L32RRR
RRRRR02AB>DEGAB>DEGAB1&B1","T180@25@V11402L32RRRRRRRRRRRAB>DEGAB>DEGAE1&E1"
 360 play wait:pause 14:goto 60
 370 '---------- E N D I N G ---------------------------------------------
 380 init "CRT:40,25":init "CRT2:":cls 2:color=(0,1):restore 690
 390 color=(12,1),(13,1),(14,1),(15,1):line (0,0)-(319,199),,BF,hexchr$("AACCFF
FFAA33FFFF"):priority $F000:pause 14:play init
 400 read A$:if A$<>"*" then read X,Y,C:locate X,Y:print [C] A$;:goto 400
 410 D=$F000:priority D:for I=12 to 14:D=D-2^I:priority D:pause 6:next
 420 priority 0:pause 10
 430 tone lfo 5,1,1,1,3:play "T150@25@V11606L1CED2CD2C","T150@25@V11606L1EGF2EF
2E","T150@25@V11607C1R1C1R2C1","T150V12L1CCCCC","T150V12L1CCCCC"
 440 play "EG2G2ECD2C@V110D2C@V100D2C@V90D2C","G>C2C2C<EF2E@V110F2E@V100F2E@V90
F2E","R1C2C2C1C1","CCCCV11CV10CV9CV8C","CCCCV11CV10CV9CV8C"
 450 play wait:pause 16:goto 30
 460 '---------- T I T L E -----------------------------------------------
 470 init "CRT:40,25":kmode 0:key 0,"":PL=1:play init:play on
 480 P$(0)="[graphic characters]"
 490 P$(1)="[graphic characters]"
 500 P$(2)="[graphic characters]"
 510 P$(3)="[graphic characters]"
 520 P$(4)="[graphic characters]"
 530 P$(5)="[graphic characters]"
 540 P$(6)="[graphic characters] TM. [graphic characters]"
 550 for I=0 to 6:locate 0,I+5:print P$(I);:pause 1:next:pause 2:for I=0 to 2
 560 for J=0 to 6:color@ (0,J+5)-(39,J+5),val(C$(I*7+J)):next:pause 2:next
 570 locate 12,16:cflash 1:print [2] "PUSH SPACE KEY!!":cflash:play "R4"
 580 if inkey$=" " then ST=0:play off:play init:return
 590 if strig(1)<>0 then ST=1:play off:play init:return else 580
 600 '---------- M U S I C -----------------------------------------------
 610 on PL goto 620,640,650
 620 tone lfo 6,2,1,80,-12:tone lfo 5,1,1,1,3
 630 play "T180@25L405@V113","T180@V115@1","T180@25L404@V113","T180V13","T180V1
3","SM250007T180L4"
 640 play "L4C1DEG1GGE1G4.C1&C","L4T18004R2CC&C1EE&E1DDG4.C1&CR8","L4G1GGG1GGG1
G4.G1&G","C1C2G1G2E1E4.C1","C1C2G1G2E1E4.C1","RRRCR1RCR1RC":PL=3:return
 650 play "C1DEEFG1AGGFGRRRFGC1&C2R2","R2CCDERRG1RRGFGRRRDDG1&G2","G1GGGGG1GGGG
GRRRGGG1&G2","C1DEEFG1AGGFGRRRFGC1&C4","C1DEEFG1AGGFGRRRDDG1&G4","RRRCR1R2.C":PL
=2:return
 660 '---------- D A T A -------------------------------------------------
 670 data 1,1,1,1,1,1,1,1,5,5,5,1,5,5,1,5,7,7,1,5,7
 680 data 88,F0,89,49,89,8E,89,B7,89,BD,8B,58,8C,AD,8E,84,214,211,217,211
 690 data CONGRATULATIONS!!,12,4,2,PARODIC WARS is over.,10,10,6
 700 data Please try again!!,10,12,6,You will be able to,10,14,6
 710 data find more excitement.,10,16,6,Presented by S.Funaki,10,20,2,*
```

★ＯＦって何だろうな？　よし，プログラムで解読しよう。カタカタカタ……ピッ！「ＯＶＥＲ　ＦＬＯＷ」(東京都品川区・**芝浦工大中のクレりす鉱石mkII 14才**)……【**影**：私は何度も解読してるぞ。**編**：おそれいりました。】

PASOPIA7用

表，裏の世界でくりひろげるパズルゲーム

MAGNET BALL
（マグネットボール）



峠　恒司

はじめに

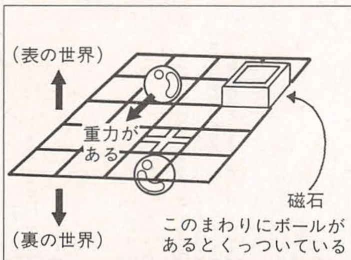
パズルゲームです。わがパソピア7も，ほこりをかぶっていたのですが，一発奮起して作ってみました。

紙の上に鉄の玉やクリップを置いて，下から磁石で動かしたことがあるでしょう。このゲームはそれをヒントに作ったものです。

かなりむずかしくしたので，最後までいくのには相当な時間がかかるでしょう。私のと同じくねむっているパソピア7の起死回生になればいいのですが。

ルール

- 黄色のボールはあなたで，紫のタイル上を上下左右に動く。
- 水色のボールを白い四角まですべて移動させるとクリア。
- 水色のボールは下に何もないときや緑のブロックがそばにないときは下に落ちる。黄色のボールも同じ。
- 緑のブロックは磁石で，水色のボールや黄色のボールはくっつくことができるし，黄色のボールで移動させることもできる。
- 十字のコマ(品)の上に黄色のコマが乗ると，画面から見えなくなる。黄色のコマは裏の世界(タイルの下)に入ったことになる。
- 裏の世界は重力がないので，下に落ちることもなく自由に動くことができる。ただし，見えないカベがある。黄色い四角が現れるので，どこにいるかはわかる。その黄色い四角は青や緑のコマの下にいるときは現れない。
- 黄色のコマが裏の世界に入ると磁石のように下から水色のボールを操ることができる。水色のボールの下に行くと，一緒に動きだす。表の世界にもどるときには十字のコマの下に行けばよい。
- 表や裏の世界を行ったり来たりしながら，水色のボールをすべて白い四角の上に置いたら，穴が現れる。この穴は他の面へ通ずるワープ穴で，いくつか現れる。黄色のボールが表にいるときに入れる。
- 20面目が最終面で，この面をクリアし，現れた穴に入るとゲーム終了。
- 黄色のボールは入った穴の位置から必ずつぎの面ではでてくる。どこからでてきたかよく覚えていないと，あやまってでてきた穴に入った場合，元の面にもどってしまう。
- ミスは7回までで，それを越えると1面にもどってしまう。ミスにはタイム・オーバーや自滅がある。



《第1図》このゲームのイメージ面

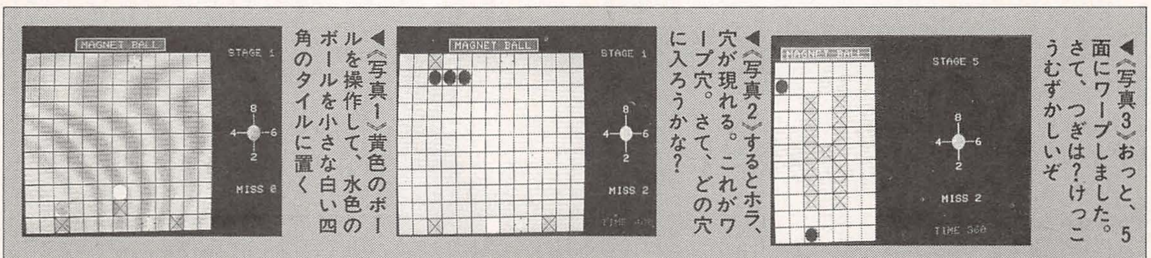
《第1表》主な変数表

A(m,n),(K)	……コマの種類
B(m,n)	…………白い四角の有無
C(m,n)	…………ワープ穴
D(m,n)	…………裏の世界のカベの有無
KX, KY	…………コマを描く座標
SX, SY(M,N)	コマの座標
S(S1), G	………面数，水色ボールの数
E,	…………………ミスの回数
CX(m), CY(m)	……ワープ穴の座標
BX(m), BY(m)	……水色のボールの座標
X, Y	………………黄色のボールの座標
X1, Y1(M1, N1)	…移動増分

キー操作

- 黄色のボールを[2](下)，[4](左)，[6](右)，[8](上)キーで動かす。
- どうしようもなくなったときは[M]キーを押す。その面のはじめからできる。
- [E]キーを押すと，ゲームの最初の1面にもどる。

★　★



◀《写真1》黄色のボールを操作して，水色のボールを小さな白い四角のタイルに置く

◀《写真2》するとホラ，穴が現れる。これがワープ穴。さて，どの穴に入ろうかな?

◀《写真3》おっと，5面にワープしました。さて，つぎは?けっこうむずかしいぞ

PASOPIA7

★最近，プログラム・コーナーの写真を見ると，プレイヤーの名前に「JIMMY」と書いてあるが，もしや……。
(群馬県富岡市・須藤彰久15才)…【影：♪もしや〜，もしや〜に〜，そうあれは私のペンネームさ。いいでしょ。】

```
10 ' ﾊﾟｽﾞﾙ ｹﾞｰﾑ <MAGNET BALL>
20 WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z
30 DIM A(14,12),B(14,12),C(13,11),D(15,12),K4(100),K5(100),K6(100),FL(100),FY(10
0)
40 FOR M=0 TO 14:FOR N=0 TO 12:A(M,N)=2:D(M,N)=1:NEXT:NEXT
50 ' ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ
60 CLS:LINE(75,5)-(175,17),6,B:LINE(76,6)-(174,16),2,BF
70 COLOR 6:LOCATE 10,1:PRINT "MAGNET BALL"
80 COLOR 7:LOCATE 34,9:PRINT "8":LOCATE 34,15:PRINT "2"
90 LOCATE 31,12:PRINT "4    6"
100 LINE(257,99)-(294,99),3:LINE(276,81)-(276,117),3
110 KX=269:KY=92:CL=3:GOSUB 1750
120 LINE(KX,KY+7)-(KX+14,KY+7),0:LINE(KX+7,KY)-(KX+7,KY+14),0
130 LINE(KX+2,KY+7)-(KX+12,KY+7),7:LINE(KX+7,KY+2)-(KX+7,KY+12),7
140 GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K6
150 CL1=5:CL2=5:GOSUB 220:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K5
160 CL1=2:CL2=0:GOSUB 220:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),FL
170 KY=97:CIRCLE(KX+7,KY+7),7,2,.393,2.47,1:PAINT(KX+7,KY+2),6,2
180 CIRCLE(KX+7,KY+7),7,0,.393,2.47,1
190 KY=92:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),FY
200 CL1=6:CL2=6:GOSUB 220:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K4
210 CL=0:GOSUB 1750:GOSUB 220:GOTO 270
220 CIRCLE(KX+7,KY+7),7,CL1:PAINT(KX+7,KY+2),CL2,CL1
230 IF CL2=0 THEN RETURN
240 LINE(KX+3,KY+4)-(KX+4,KY+3),7
250 LINE(KX+3,KY+6)-(KX+4,KY+5),7:RETURN
260 ' ﾓﾝﾀﾞｲ ｶﾞﾒﾝ
270 SX=3:SY=2:S=1:S1=1:D$=" 0 0 0 0 0 0 0 0"
280 RESTORE 1770:IF S=1 THEN 300
290 FOR N=1 TO 22*S-22:READ K$:NEXT
300 FOR N=1 TO 11:K3$=" "
310 FOR J=1 TO 2:READ R$
320 K2$=" ":K=VAL("&H"+R$)
330 IF K=1 THEN 370
340 IF K=0 THEN 380
350 K2$=STR$(K MOD 2)+K2$
360 K=K¥2:IF K<>1 THEN 350
370 K2$=" 1"+K2$
380 K2$=RIGHT$(D$+K2$,16)
390 K3$=K3$+K2$:NEXT
400 FOR M=1 TO 13
410 D(M,N)=VAL(MID$(K3$,2*M,1))
420 NEXT:NEXT
430 COLOR 4:LOCATE 31,2:PRINT "STAGE";S
440 COLOR 3:LOCATE 32,19:PRINT "MISS";E
450 FOR M=1 TO 13:FOR N=1 TO 11:A(M,N)=2:B(M,N)=0:C(M,N)=0:NEXT:NEXT
460 RESTORE 1980:IF S=1 THEN 480
470 FOR N=1 TO 11*S-11:READ K$:NEXT
480 G=0:H=0:P=0:LINE(21,20)-(227,194),0,BF
490 FOR N=1 TO 11:READ K$
500 FOR M=1 TO 13:K1$=MID$(K$,M,1)
510 IF ASC(K1$)<65 THEN K=VAL(K1$) ELSE K=ASC(K1$)
520 ON K+1 GOTO 620,610,610,610,620,570,580,590,600
530 IF K>176 THEN C(M,N)=K-176:K=3:GOTO 560
540 IF K>97 THEN B(M,N)=2:C(M,N)=K-67:K=1:GOTO 610
550 C(M,N)=K-65:K=1
560 H=H+1:CX(H)=M:CY(H)=N:GOTO 610
570 G=G+1:BX(G)=M:BY(G)=N:GOTO 610
580 K=1:B(M,N)=3:GOTO 610
590 K=1:B(M,N)=1:GOTO 610
600 K=3:B(M,N)=1
610 GOSUB 1600
620 NEXT:NEXT
630 X=SX:Y=SY:M=X:N=Y:IF B(M,N)=2 THEN 690
640 C(M,N)=S1:H=H+1:CX(H)=M:CY(H)=N
650 IF INKEY$<>"" THEN 650
660 PLAY "O2L24CO3CO4CO5CP8":TI=TIME+500
670 D=0:IF S=15 THEN D=1:GOTO 720
680 K=1:GOSUB 1600:GOSUB 1740
690 GOSUB 1580:F=1:K=4:GOSUB 1600:GOTO 1130
700 ' ﾎﾞｰﾙﾉ ｲﾄﾞｳ
710 F=0:IF A(X-1,Y)=3 OR A(X,Y-1)=3 OR A(X+1,Y)=3 OR A(X,Y+1)<>1 THEN F=1
720 TM=TI-TIME:COLOR 2:LOCATE 31,23:PRINT USING"TIME ###";TM:IF TM<1 THEN 1500
730 C$=INKEY$:IF C$="M" THEN 1530
740 IF C$="E" THEN 1540
750 X1=(C$="4")-(C$="6"):Y1=(C$="8")-(C$="2")
760 IF X1+Y1=0 THEN 720
770 M1=X+X1:N1=Y+Y1:M2=M1+X1:N2=N1+Y1
780 IF D=0 THEN 940
790 IF D(M1,N1)=1 THEN PLAY "O2L16C":GOTO 720
800 X=M1:Y=N1:IF A(X-X1,Y-Y1)<>5 AND A(X,Y)=1 AND B(X,Y)=3 THEN 880
810 PLAY "O5L16D":IF A(X,Y)<>1 AND A(X-X1,Y-Y1)=5 THEN 1260
820 IF A(X,Y)<>1 OR A(X-X1,Y-Y1)<>5 THEN GOSUB 920:M=X:N=Y:K=0:GOSUB 1610:GOTO 1
260
830 FOR J=1 TO G:IF X-X1=BX(J) AND Y-Y1=BY(J) THEN 850
840 NEXT
850 GOSUB 920
860 M=X:N=Y:K=5:GOSUB 1600:BX(J)=M:BY(J)=N
870 IF A(X-X1,Y-Y1-1)=5 THEN 1260 ELSE 1350
880 GOSUB 920
890 PLAY "O4L16CDE","O5L16EFG"
900 M=M1:N=N1:FOR J=1 TO 3:K=1:GOSUB 1600:K=4:GOSUB 1600:NEXT
910 D=0:F=1:GOTO 1140
920 M=X-X1:N=Y-Y1:IF A(M,N)=1 OR A(M,N)=5 THEN K=1:GOSUB 1600
930 RETURN
940 IF A(M1,N1)=2 THEN 720
950 IF A(M1,N1)<>1 THEN 1010
960 M=X:N=Y:K=1:GOSUB 1600
970 M=M1:N=N1:K=4:GOSUB 1600:X=M:Y=N
980 IF C(X,Y)=0 THEN 1090
990 IF C(X,Y)>30 THEN C(X,Y)=C(X,Y)-30:GOTO 1430
1000 IF P=1 THEN 1430 ELSE 1130
1010 IF A(M2,N2)<>1 THEN 720
1020 IF A(M1,N1)=3 THEN 1050
1030 FOR J=1 TO G:IF M1=BX(J) AND N1=BY(J) THEN 1050
1040 NEXT
1050 M=M1:N=N1:K1=A(M,N):K=1:GOSUB 1600
1060 M=M2:N=N2:K=K1:GOSUB 1600
1070 IF K=3 THEN 960
1080 BX(J)=M:BY(J)=N:GOTO 960
1090 IF B(X,Y)<3 THEN 1130
1100 PLAY "O4L16EDC","O5L16GFE"
1110 D=1:FOR J=1 TO 3:K=4:GOSUB 1600:K=1:GOSUB 1600:NEXT:GOTO 1260
1120 ' ｷｲﾛﾉﾎﾞｰﾙｶﾞ ｵﾁﾙｶ?
1130 IF Y1=-1 AND F=1 THEN 1260
1140 IF A(X-1,Y)=3 OR A(X,Y-1)=3 OR A(X+1,Y)=3 OR A(X,Y+1)<>1 THEN 1240
1150 TY=Y:P2=0
1160 TY=TY+1:IF C(X,TY)=0 THEN 1190
1170 IF C(X,TY)>30 THEN C(X,TY)=C(X,TY)-30:P2=1:GOTO 1200
1180 IF P=1 THEN P2=1:GOTO 1200
1190 IF A(X-1,TY)<>3 AND A(X+1,TY)<>3 AND A(X,TY+1)=1 THEN 1160
1200 PLAY"O2L40FED":M=X:N=Y:K=1:GOSUB 1600
1210 N=TY:K=4:GOSUB 1600:Y=N
1220 IF P2=1 THEN 1430
1230 IF B(X,Y)=3 THEN 1100
1240 IF F=0 THEN 1350
1250 ' ﾐｽﾞｲﾛﾎﾞｰﾙｶﾞ ｵﾁﾙｶ?
1260 FOR J=1 TO G:T(J)=0:NEXT
1270 FOR J=1 TO G:IF T(J)=1 THEN 1330
```

★僕は，ベスト・プログラマー・コンテストが終わってからプログラムを送ろうと思っている，ずるいやつです。
(秋田県雄勝郡・**原稿料がほしい帝王15才**)……**【編：投稿数が少し減るとでも思ってるのか？あまーい。】**

```
1280 BX=BX(J):BY=BY(J)
1290 IF A(BX-1,BY)=3 OR A(BX,BY-1)=3 OR A(BX+1,BY)=3 OR A(BX,BY+1)<>1 OR (BX=X A
ND BY=Y) THEN 1330
1300 BY=BY+1:IF A(BX-1,BY)<>3 AND A(BX+1,BY)<>3 AND A(BX,BY+1)=1 THEN 1300
1310 PLAY"O3L24CO1C":T(J)=1:M=BX:N=BY(J):K=1:GOSUB 1600
1320 N=BY:K=5:GOSUB 1600:BY(J)=N:GOTO 1270
1330 NEXT:IF D=0 AND Y1=-1 THEN Y1=0:GOTO 1140
1340 ' カンセイカ?
1350 IF P=1 OR G=0 THEN 710
1360 FOR J=1 TO G:IF B(BX(J),BY(J))<>1 THEN 710
1370 NEXT:PLAY "O6L16CEFG"
1380 P=1:FOR J=1 TO H:M=CX(J):N=CY(J)
1390 B(M,N)=2:IF A(M,N)<>1 THEN 1410
1400 A(M,N)=1:K=1:GOSUB 1600
1410 NEXT:GOTO 710
1420 ' メンクリア ゲームオーバー ショリ
1430 GOSUB 1740
1440 PLAY "O3T120L16ECECECECL8ABO4L4CL8O3BO4CL4D","O2T120L16ECECECECL8FGL4AL8GAL
4B"
1450 S1=S:S=C(X,Y):IF S<21 THEN SX=X:SY=Y:GOTO 280
1460 COLOR 7:LOCATE 8,11:PRINT "CONGRATULATIONS"
1470 FOR J=1 TO 10
1480 GOSUB 1580:COLOR=(1,6):GOSUB 1580:COLOR=(1,1)
1490 NEXT:GOTO 1550
1500 PLAY "O5L32CP32CP32CP32CP32C"
1510 GOSUB 1570:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "TIME OVER"
1520 FOR I=0 TO 3000:NEXT
1530 E=E+1:IF E<8 THEN PLAY "O2L4C":GOTO 440
1540 PLAY"O2T120L24CO1BP8AGP8FEDP8L2C"
1550 GOSUB 1570:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "GAME OVER"
1560 E=0:IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1560 ELSE 270
1570 LINE(81,101)-(166,113),6,B:LINE(82,102)-(165,112),2,BF:RETURN
1580 FOR I=0 TO 500:NEXT:RETURN
1590 ' コマヲ カク
1600 A(M,N)=K
1610 KX=16*M+5:KY=16*N+4
1620 ON K GOTO 1650,1690,1700,1710,1720,1650
1630 IF A(M,N)<>1 THEN RETURN
1640 LINE(KX+6,KY+6)-(KX+8,KY+8),6,BF:RETURN
1650 CL=3:GOSUB 1750:IF B(M,N)=0 THEN RETURN
1660 IF B(M,N)=1 THEN LINE(KX+6,KY+6)-(KX+8,KY+8),7,B:RETURN
1670 IF B(M,N)=3 THEN 1730
1680 PUT@(KX,KY),FL,PSET:RETURN
1690 CL=1:GOSUB 1750:LINE-(KX,KY),0:LINE(KX+14,KY)-(KX,KY+14),0:RETURN
1700 CL=4:GOSUB 1750:LINE-(KX,KY),0:LINE(KX+14,KY)-(KX,KY+14),0:RETURN
1710 PUT@(KX,KY),K4,PSET:RETURN
1720 PUT@(KX,KY),K5,PSET:RETURN
1730 PUT@(KX,KY),K6,PSET:RETURN
1740 PUT@(KX,KY),FY,PSET:RETURN
1750 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),CL,BF:RETURN
1760 ' モンダイノ データ (1ト1,0トO,カタカナ,コモジニ チュウイ!)
1770 DATA 00,07,00,07,02,07,02,07,02,07,02,07,02,07,02,07,02,07,02,07,02,07
1780 DATA 01,07,6D,B7,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1790 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1800 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1810 DATA E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30
1820 DATA 00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,00,07
1830 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1840 DATA E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30
1850 DATA 08,80,08,80,08,80,08,80,08,80,08,80,08,80,08,80,08,80,08,80,08,80
1860 DATA 02,07,02,07,02,07,02,07,02,07,FF,FF,02,07,02,07,02,07,02,07,02,07
1870 DATA 80,0F,BF,EF,A0,2F,A5,AF,B9,2F,A2,2F,A4,AF,B1,EF,A4,2F,FF,AF,80,0F
1880 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,E0,00,A0,00,A0
1890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1900 DATA 30,07,40,07,30,07,10,07,10,07,10,07,10,07,10,07,10,07,10,07,10,07
1910 DATA 18,87,72,B7,46,17,13,C7,EC,77,21,47,4D,18,29,A2,A2,28,AB,A7,88,88
1920 DATA 00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,FF,FF,00,07,00,07,00,07,00,07,00,07
1930 DATA 06,07,70,F7,17,07,F5,6F,05,47,7C,57,44,F7,56,17,5D,CF,44,4F,17,07
1940 DATA 0D,30,09,10,09,10,F9,1F,01,CF,00,4F,1F,FF,10,00,08,00,10,00,F0,00
1950 DATA E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30,E0,30
1960 DATA 09,17,00,47,7F,F7,28,07,68,FF,20,8F,BE,8F,24,2F,23,CF,11,47,44,07
1970 '
1980 DATA 1111111611111,111FM17111111,1111111111111,1111111111111,1111111111111,
1111111111111,1111111111111,1111111111111,1111115111111,1111113111111,1121111161
211
1990 DATA 1111111111111,11181E7116111,1111111111111,1111111111111,1111111111111,
1111111111111,1111111111111,1111111111111,1111111111111,1113111113111,1111151511
111
2000 DATA 0000221220000,0000211120000,0000231120000,0000211120000,0000211120000,
0000213120000,0000211120000,0000211120000,0000211320000,0000211120000,000022c220
000
2010 DATA 000022o220000,0000211120000,0000231120000,0000211120000,0000211120000,
0000213120000,0000211120000,0000211120000,0000211320000,0000211120000,000022t220
000
2020 DATA 0001111111000,0001111111000,0001127211000,0001127211000,0001127211000,
0001125211000,0001125211000,0001125211000,0001123211000,0001111111000,00011Q6111
000
2030 DATA 6111117111111,1222222222222,1111117111111,2222222222221,1111111111115,
1222222222222,5111111111111,2222222222221,1111111111111,6222222222222,B111111111
11h
2040 DATA 1111111111111,113131ｦ181311,1131353131311,1131313131311,1131313131311,
1131313131311,1131313531311,1131313131311,1131313131311,1131813131311,1111111111
111
2050 DATA 0001111111000,0001116111000,0001111111000,0001111111000,0001185811000,
0001151511000,0001185811000,0001111111000,00011J1111000,0001116111000,0001111111
000
2060 DATA 0000226220000,000021D120000,0000211120000,0000253520000,0000251520000,
0000026200000,0000211120000,0000211120000,0000217120000,0000277720000,0000226220
000
2070 DATA 6111111111116,18U1111111151,1111111111131,1111111111111,1111111111111,
1111111111111,1111111111111,1111111111111,1111111111151,1813131313131,6111111111
116
2080 DATA 0111111711110,0111111111110,0116222222110,0112222222110,0112222222110,
0112222222110,0112222222110,0112222222110,01N2222222110,0111111111110,0111111115
110
2090 DATA 0001111111000,000I111111000,0001113111000,0001115111000,0001118111000,
0001115111000,0001118111000,0001115111000,0001118111000,0001113111000,0001111116
000
2100 DATA 0111111111110,0111110111110,0113111111110,0111310111110,0111185111110,
0111118511110,0111111851110,0111111131110,0111111113110,0111111111310,0111111111
110
2110 DATA 1111111111111,1171111111116,1111132311111,1111111111111,1111111111111,
1111111111111,1111111111111,1111111111111,1111111111111,1ｦ11221221131,11112b1521
111
2120 DATA 2262222222622,22b2222222u22,2222222222222,2222222222222,2222222222222,
2222222222222,2222222222222,2222222222222,2222222222222,2222222222222,2222222222
222
2130 DATA 1111111116111,11115ｿ1111111,1111111111111,1111111111111,1111111171111,
1111111111111,1111111111111,1111111111111,1111111111111,1111113131111,1116111111
111
2140 DATA 1K11111111111G,1111111111111,1111111111111,1111111111111,1111111111111,
1111111111111,1111111111111,1111111111111,1111111111111,1131111171311,1111151111
116
2150 DATA 0000226226222,0000211111122,0000212212122,0000212212122,2222212212552,
2P11111112552,2112222222222,2172200000000,6177200000000,2172200000000,2222200000
000
2160 DATA 0001111111000,000111611S000,0001125211000,0001122211000,0001113111000,
0001113111000,0001113111000,0001122211000,0001127211000,0001113111000,0001111111
000
2170 DATA 2222222222222,2116552222222,2221222222222,2221227222222,2221211122222,
2221112121712,2222211121212,2222212111212,2222222221212,2222222211V2,2222222222
222
```

★8月号のゲーム・ミュージック・レコード/CD/カセット総カタログは，とても役に立ちました。どうもありがとうございます。(千葉県木更津市・**荻林裕憲12才**)……【**編**：こういう企画で何かリクエストがあるかな？】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ1)用

シンプルなパズルゲーム

魔法の石



中川　淳

◉ストーリー

昔々，あるところに1人の魔道師がいました。その魔道師は高度な魔法で異世界にいるあなたに催眠術をかけてしまいました。そしてあなたは魔法の石を30個取ってこなければならなくなったのです。

◉遊びかた

あなた（大）をカーソル・キーで操作し，魔法の石（♥）を動かして，右下の赤いところに押し込めば面クリアです。

石（○）はただの邪魔ですが，押して動かし，別の石にぶつけると，重たい石（●）になり，動かすことができなくなります。

Gキーを押せばギブアップです。30点以上ないとコンティニューできません。

全部で30面あり，カゲさん面などもあります。

◉プログラム

全部BASICです。

ラウンド・データは1行1面で下2ケタは魔法の石の座標です。

◉改造

オリジナル面を作ったり，ラウンド・セレクトができるようにでもしてください。BASICなので，比較的簡単だと思います。

《第1表》変数表

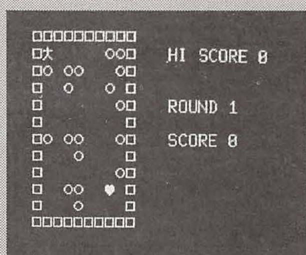
X，Y	自分の座標
RO	ラウンド数
S	スコア
HS	ハイスコア
XA	自分が右に進む数
YA	自分が左に進む数
SC	進む先にあるキャラクタのコード
SR	物の進む先にあるキャラクタのコード



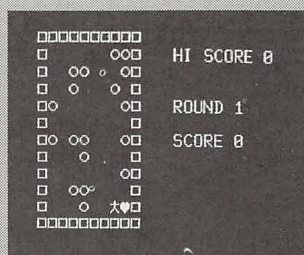
編：ルールも簡単だし，プログラムも単純ですね。

Dr.D：プログラムでは2000行以下のデータを16進数に圧縮しとるのは感心じゃな。まず1000行でデータを読み，1010行で2ケタずつ取りだし，1020～1070行で2進数に直し，さらに1080～1110行で1のときは〝○〟を，0のときは〝 〟を出力している。データの最後の2ケタは，〝♥〟を表示する座標じゃ。

編：1010行の（J－1）＊2－1は，J＊2－3のほうが簡潔でいいと思いますね。



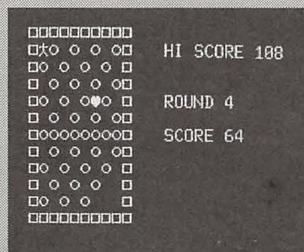
◀《写真1》大を操作して♥を出口に入れよう



◀《写真2》ラウンド1はこのとおり，何も考えずクリア



◀《写真3》スコアが30以上あればコンティニューできる



◀《写真4》これは4面。一見簡単そうだが意外にムズイ

★影さん，この前はラーメン・ライスをおごっていただき，ありがとうございました。このご恩は一生忘れません！（宮城県仙台市・蓑輪政之13才）……【編：エーッ！影さんが人におごるなんて？大地震の前ぶれでは？】

```
1 REM
2 REM    まほう の いし
3 REM
4 REM                  By EXTE.
5 REM
8 REM ------ しょき せってい ----------
9 CONSOLE,,0,0:HS=0
10 S=0:R0=0:RESTORE
20 PLAY "sm1000":GOTO 1000
29 REM ------ メイン ルーチン ----------
30 ST=STICK(0):IF INKEY$="g" GOTO 500
40 IF ST=0 THEN 30
50 XA=(ST=7)-(ST=3):YA=(ST=1)-(ST=5)
60 SC=SCREEN (X+XA,Y+YA)
70 IF SC=219 OR SC=133 GOTO 30
80 LOCATE X,Y:PRINT " "
90 IF SC=32  GOTO 180
100 SR=SCREEN (X+XA*2,Y+YA*2)
110 IF SC=129 GOTO 300
130 IF SC=132 GOTO 210
180 X=X+XA:Y=Y+YA
190 LOCATE X,Y:PRINT "大"
200 GOTO 30
209 REM ----- o を うごかす --------
210 IFSR=132THENC$="●":S=S+1:PLAY"o5l16cd":GOTO 230
220 IF SR<>32 GOTO 190
230 LOCATEX+XA*2,Y+YA*2:PRINTC$
235 LOCATE 21,7:PRINT S
240 C$="o":GOTO 180
299 REM ----- ♥ を うごかす --------
300 IF X+XA*2=12 AND Y=11 GOTO 340
310 IF SR<>32 GOTO 190
320 LOCATEX+XA*2,Y+YA*2:PRINT"♥"
330 GOTO 180
339 REM ----- メン クリア -----------
340 S=S+50
350 LOCATE 11,Y:PRINT "大"
360 PLAY "l16o5ccededc8"
370 LOCATE 8,13:PRINT"ROUND";R0;" CLEAR !!"
380 FOR I=0 TO 230:NEXT
390 IF R0=30 GOTO 640
400 GOTO 1000
499 REM ----- しっぱい ! ----------
500 PLAY "o3l6ge"
510 LOCATE10,13:PRINT "よく かんがえて !"
520 FOR I=0 TO 280:NEXT
530 LOCATE 6,14:PRINT "つづける? (Hit Y or N key)"
540 IF HS<S THEN HS=S
550 IF INKEY$="y" GOTO 580
560 IF INKEY$="n" GOTO 10
570 GOTO 550
580 IF S>29 THENS=S-30:GOTO1005
590 CLS:LOCATE 8,8
600 PRINT "てんすう が たりないよ !"
610 PLAY "o4l16bagfedc6"
620 FOR I=0 TO 180:NEXT:GOTO 10
639 REM ----- ENDING -----------
640 SCREEN 3,2,2:CLS
650 LOCATE 0,2:FORI=0TO180:NEXT
660 PRINT "  THANK YOU."
670 PRINT "  まほうのいし は ひつような だけ あつまりました。"
680 FOR I=1 TO 37:READ D$:PRINT CHR$(VAL(D$));:NEXT:PRINT:PRINT
690 PRINT "   ** お し ま い **"
700 PRINT:PRINT
710 PRINT SPC(8);"By EXTE."
720 FOR I=0 TO 2
730 PLAY "sm5000o5l8defagfagfg4defa4g4defo6f2":NEXT
740 GOTO 740
```

```
999 REM ----- がめん ひょうじ ------
1000 R0=R0+1:READ G$
1005 X=4:Y=2:C$=" "
1010 CLS:FOR J=2 TO 11:C=VAL("&H"+MID$(G$,(J-1)*2-1,2))
1020 B$=""
1030 P=INT(C/2):Q=C-P*2
1040 C=P
1050 B$=MID$(STR$(Q),2)+B$
1060 IF C>0 THEN 1030
1070 B$=MID$("0000000",LEN(B$))+B$
1080 FOR I=1 TO 8
1090 IF MID$(B$,I,1)="1" THEN C$="o"
1100 LOCATEI+3,J:PRINT C$
1110 C$=" ":NEXTI:NEXT J
1115 HX=VAL("&H"+MID$(G$,21,1))
1116 HY=VAL("&H"+MID$(G$,22,1))
1117 LOCATE HX,HY:PRINT "♥"
1120 LOCATE16,5:PRINT"ROUND";R0
1130 LOCATE16,7:PRINT"SCORE";S
1150 LOCATE16,2:PRINT"HI SCORE";HS
1160 FOR I=3 TO 12
1170 LOCATE I, 1:PRINT "□"
1180 LOCATE I,12:PRINT "□"
1190 LOCATE 3,I-1:PRINT"□"
1200 LOCATE12,I-1:PRINT"□":NEXT
1210 PSET (96,133),3:C$="o"
1220 PLAY "o5l16dcdedeg8":GOTO 190
1999 REM ----- ROUND DATA -----
2000 DATA03b1220100b110013010aa
2010 DATA0ff00ff00ff00ff003f09a
2020 DATA7e427e40403c4240423c73
2030 DATA55aa55aa55ff55aa54a895
2040 DATA7ffffffffff00ffffff00bb
2050 DATA00ff00ff00ff00ff00f694
2060 DATA12492412ff7f4249249293
2070 DATA3c66663c00ff7e6e6e6084
2080 DATA5a5a5a5a5a5a5a5a5a5a93
2090 DATA322a26f0e0f0001c201c93
2100 DATA76dc76dc76dc76dc76dca3
2110 DATA107e12122400233e481064
2120 DATA00f0ff0ff0ff0ff0ff0084
2130 DATA2424ff00ff20ff4ffc0883
2140 DATAcbaca8c900f0888888f058
2150 DATA7f67677f017777ff7e0084
2160 DATA30180c06c3ffe3060c1893
2170 DATA087f497f0808222a4202a4
2180 DATA003c66c3ffc3663cff0076
2190 DATA66667e66667f24ff660073
2200 DATA003c66c3ffc3663cff00a3
2210 DATA0ffffffce49cf8fcfc0078
2220 DATA7070707f7f717f7270fea3
2230 DATA1f0f387070703f0fff0073
2240 DATA4ef45acdb238aff28ab456
2250 DATA0ffffffce49cf8fcfc0076
2260 DATA5910affc4bfff34afcce63
2270 DATA5aa55a3e3d3e3d3e3d3c5a
2280 DATA3cffff0ff0f07fbf54f06a
2290 DATA46de34c533fea74f7e9058
2299 REM
2300 DATA 32,32,154,250,134,226,150,147,228,32,226,153,243
2310 DATA 233,150,222,32,252,157,222,150,32,49,156,222,150
2320 DATA 253,227,222,32,227,222,32,151,239,157,161
```

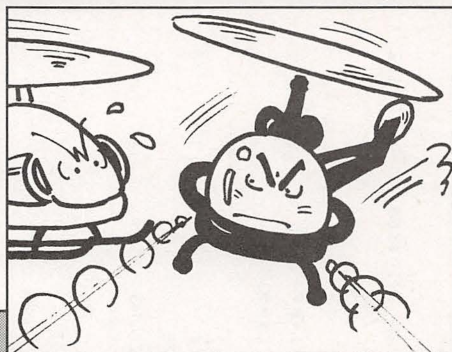
★先日，ぼくんちのポチが家出してしまったんです。ポチ！今，この本を読んでいたら，帰ってきてくれー!!(三重県上野市・EMI 16才)……【影：それはきっとマリリンに会いに行ったのでしょう。編：映画の見すぎ!!】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1,ページ2)用

3Dシューティングの決定版

Windy Wolf

ウインディー ウルフ



新野　恵貴

★スクランブル!

いやーN-BASICは盛りあがってますね~。P6でも盛りあがりたいですね。

★プロローグ

年々凶悪化するテロリスト犯罪。それに歯止めをかけるべく結成されたのが「Windy Wolf」である。そして今,本部に集団テロリスト「φ(ファイ)」が市街地への総攻撃をかけるという情報が入った。

★How to attack

タイトル画面でスペース・キーを押すとゲーム・スタートです。

まずキー操作(移動方法)ですが,

○カーソル・キーで左右。

○スペース・キーでミサイル発射です。

自機は青いヘリ(のようなもの)で,3Dでせまってくる敵ヘリ(のようなもの)を撃破してください。一定距離進むと面クリアとなります。このミサイルは連射性があまりなく,ついでに煙をだすので撃ちすぎるとなにがなんだかわからなくなってしまうという欠点があります。また,当たり判定は小さくなっています。

ゲーム・オーバーになるのは,

○当たってはいけないものを直撃する。

○当たってはいけないものに半キャラ当たる(これをかするという)。これが5回になる。

○全5面クリアする。

の三つです。

当たってはいけないものというのは敵ヘリ,木の二つです。それ以外は当たっても大丈夫です。

ちなみに,2,4面はボーナス面で敵倉庫をガンガンこわしてください。

よくわからないかもしれませんが,やってみればわかると思います。

《第1表》主な変数表

X	自機位置	
DS	DIST	
SC	HIT数	
MA	かすり回数	
EX	障害物位置	ボーナス面用
EV	障害物増分	ボーナス面用
RO	面数	
XP	DF76H	

★プログラムについて

長い,ムチャクチャの二言です。しかし,そんなひねくれたテクは使っていません(マシン語においても)。

これを作るうえで問題となったのはとくに二つで,速度の問題とリストの問題です。キャラデータをおさえるため,キャラ拡大ルーチンを組み込んでいます。

プログラムは**リスト1**をロード,ラン,**リスト2**をロード,ランでBUGがなければ動きます。

★ラストに独り言

つかれたです,これ作るのに。でもプログラマー・コンテストには間に合わないでしょう。

BGMにも注目してほしい。このゲームの最大の欠点は「アイデア性がない」です。

では最後に「P6のBUG太郎」「ベーマガのコナミ」となりたいと思いつつサヨウナラ。

P.S.これでよいのか!島高・2209・小林　純!

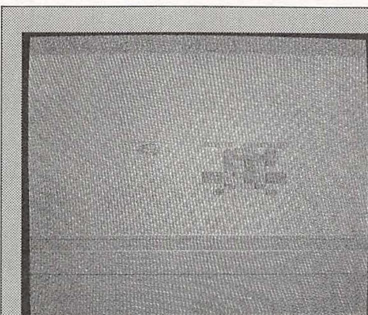
CHECKER FLAG

影:うっ…なっ長いっ!

Dr.D:うーむ,短くするためのくふうはいろいろとしとるんだがそれにしても長いのう。読者のみんなもめげずに打ち込んでみてほしい。

編:リスト1のマシン語入力にもチェックサムがついていて安心ですね。

Dr.D:確かに全体的に親切設計じゃな。たとえばリスト2の最後4525行のREM文などもそのひとつじゃろう。



◀《写真1》3Dでせまってくる敵のヘリコプターをやっつけろ!!

★30時間を費して作ったデータを,一しゅんのうちにフォーマットしてしまった友人A君はたいした苦労人です。(長野市・斎纓唯舞17才)……【編:せっかく立ちあげたプログラムを暴走させてしまう影さんとどっちがすごい?】

◀《写真2》間一髪，敵にミサイルが命中した。タイミグがむずかしいゾ！

▶《写真3》2面はボーナス・ステージ。敵の倉庫を破壊してゆく

◀《写真4》敵や弾に直接当たるとゲーム・オーバー。かすりは4回までOK

《リスト1》Windy Wolfのマシン語プログラム・リスト

```
10 CLEAR50,&HD8FF:CLS:PRINT"なが~らくおまたせします。"
110 READ S$,E$,CS,ER$
115 IF S$="end" THEN GOTO 156
120 M=0:S=VAL("&H"+S$):E=VAL("&H"+E$)
130 FOR I=S TO E:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKEI,A:M=M+A:NEXT
140 IF M<>CS THEN PRINT ER$;"のどこかがちがいます。ゴメンッ!!";CHR$(7):END
150 GOTO 110
156 M=0:AD=&HDD00
160 FOR L=1 TO 8:READ A$:Z=1:FOR I=AD TO AD+&H17
170 A=VAL("&H"+MID$(A$,Z,2)):POKEI,A:M=M+A:Z=Z+2:NEXT
180 AD=AD+&H20:NEXT
185 IF M<>16748 THEN PRINT "930-990のどこかがちがいます。ゴメンッ!!";CHR$(7):END
190 POKE&HFAEB,&H00:POKE&HFAEC,&HDE
200 FOR L=0 TO 3:POKE&HDE85+L,L:NEXT
210 POKE&HDF78,&HB0
230 CLS:PRINT"おまたせっ!DATAはかんぺきです!!":PRINT"LIST-2をロードして!"
240 SOUND6,8
295 REM●●●●● MACHINE DATA ●●●●●
296 REM      かくだいルーチン
297 :DATA DB00,DB38,6072,300-315
300 DATACD,5A,DB,79,FE,00,28,0C,CD,B0,DB,D5,11,20,00,19
305 DATAD1,0D,18,EF,EB,2A,02,DF,23,22,02,DF,EB,1A,57,C9
310 DATA06,0C,EB,22,02,DF,EB,1A,57,0E,02,CD,00,DB,05,C8
315 DATA0E,02,CD,00,DB,05,C8,18,F0
316 REM                 (10分)
317 :DATA DB40,DBA4,11157,320-350
320 DATA3E,C0,A2,83,5F,CB,03,CB,03,3A,05,DF,3C,FE,04,20
325 DATA05,73,2C,1E,00,AF,32,05,DF,C9,C5,22,00,DF,AF,5F
330 DATA47,32,05,DF,21,40,DF,0E,02,CD,82,DB,FE,08,28,09
335 DATA0E,02,CD,82,DB,FE,08,20,EE,7D,32,CF,DB,2A,00,DF
340 DATAC1,C9,79,FE,00,28,06,CD,40,DB,0D,18,F5,04,CB,02
345 DATACB,02,78,FE,04,C0,4B,EB,2A,02,DF,3E,0C,85,6F,7E
350 DATAEB,57,59,AF,C9
355 REM
357 :DATADBB0,DBD6,4595,360-370
360 DATA22,00,DF,11,40,DF,C5,1A,E6,AA,4F,1A,E6,55,CB,27
365 DATACB,39,B1,4F,7E,B1,A9,4F,1A,B1,77,23,1C,7B,FE,00
370 DATA20,E5,C1,2A,00,DF,C9
375 REM      りったいか      (10分)
377 :DATA DBE0,DC64,14225,380-420
380 DATA21,27,C3,11,07,08,7D,32,0A,DF,7E,FE,20,20,10,2D
385 DATA15,20,F7,3A,0A,DF,C6,20,6F,16,08,1D,20,E8,C9,22
390 DATA0B,DF,EB,22,0D,DF,EB,4B,5F,21,2F,DF,79,85,6F,7E
395 DATA32,16,DC,7A,3D,CD,00,DC,16,DD,06,DF,0A,32,2A,DB
400 DATA32,68,DB,03,0A,32,31,DB,32,71,DB,7B,FE,E0,20,05
405 DATA0A,3C,32,71,DB,CD,20,DB,2A,0D,DF,EB,2A,0B,DF,C3
410 DATAEF,DB,26,EB,C6,0A,6F,0E,20,C9,26,EB,87,C6,06,6F
415 DATA0E,22,C9,26,EB,87,82,C6,02,6F,0E,24,C9,26,EB,87
420 DATA87,6F,0E,26,C9
425 REM      てきMOVE    (7分)
427 :DATA DA00,DA34,5583,430-445
430 DATA3A,72,DF,C6,20,47,32,72,DF,FE,20,20,27,26,DF,3A
435 DATA73,DF,6F,2C,4E,7D,FE,90,20,02,3E,80,32,73,DF,3E
440 DATA01,21,27,C3,57,A1,20,07,2D,7A,87,D8,00,18,F5,3E
445 DATA40,77,18,F4,C9
456 REM    W.W MOVE      (8分)
457 :DATA DA60,DAAA,8511,465-485
465 DATA3A,67,DF,FE,01,28,11,CD,61,10,E6,80,C8,3E,01,32
470 DATA67,DF,3A,76,DF,32,68,DF,26,C3,3A,68,DF,6F,06,03
475 DATA7D,D6,20,6F,7E,FE,40,28,13,FE,20,20,19,3E,80,77
480 DATA05,20,ED,7D,32,68,DF,FE,3F,38,0B,C9,3E,A0,77,CD
485 DATA28,DF,21,77,DF,34,AF,32,67,DF,C9
486 REM      スクロールなど
487 :DATA D990,D9B3,3740,490-505
490 DATA21,09,10,CD,A9,12,C9,21,18,F1,11,60,DD,C3,20,DB
500 DATA11,61,E8,21,60,E8,01,00,04,ED,B0,3E,55,77,01,00
505 DATA05,ED,B0,C9
506 REM      ちじょうライン
507 :DATA D9C0,D9E8,4280,510-520
510 DATA3A,78,DF,6F,26,DF,11,00,F3,3E,04,F5,4E,23,7E,23
515 DATA06,20,12,13,05,20,FB,0D,20,F6,F1,3D,20,ED,7D,FE
520 DATAC0,20,02,3E,B0,32,78,DF,C9
526 REM      てきmoveDATA
527 :DATA DF80,DFBF,4616,530-545
530 DATA02,80,02,80,20,10,08,82,28,10,08,18,C0,30,02,04
535 DATA80,C0,06,02,44,28,92,28,C0,0E,10,28,0C,30,C2,86
540 DATA82,44,38,06,0C,14,18,28,E0,0E,10,AA,54,AA,DC,B6
545 DATA03,55,08,AA,10,55,1B,AA,03,AA,08,55,10,AA,1B,55
546 REM        BGM
547 :DATA DE20,DE7B,11135,550-575
550 DATAF5,C5,D5,E5,CD,C0,DA,21,80,DE,35,20,3F,3E,1F,77
555 DATA23,16,C2,5E,01,85,DE,EB,5E,0A,CD,C5,1B,23,03,79
560 DATAFE,89,20,F4,7D,32,81,DE,FE,20,20,19,26,D9,11,82
565 DATADE,1A,6F,7E,32,81,DE,23,7E,32,49,DE,23,7D,FE,1F
570 DATA20,02,3E,00,12,3E,0D,1E,C8,CD,B2,DE,E1,D1,C1,F1
575 DATAC3,74,0F,F3,21,20,DE,22,06,FA,FB,C9
595 REM        ECR
597 :DATA DAC0,DAEF,5421,600-610
600 DATA21,83,DE,3A,80,DE,FE,6F,20,07,3E,D0,23,77,2B,18
605 DATA04,35,C2,90,DE,3E,06,77,23,16,DE,5E,3E,08,EB,5E
610 DATACD,C5,1B,23,3C,FE,0A,20,F6,7D,32,84,DE,C3,90,DE
615 REM        TOM
617 :DATA DE90,DEC2,6286,620-635
620 DATA3E,03,CD,AD,DE,FE,00,C8,67,3E,02,CD,AD,DE,6F,23
625 DATA23,3E,02,5D,CD,C5,1B,3C,5C,CD,C5,1B,C9,D3,A0,DB
630 DATAA2,C9,3E,03,CD,AD,DE,FE,00,20,02,1E,D8,3E,07,CD
635 DATAC5,1B,C9
640 REM        "."->00H
643 :DATA DFD0,DFE3,2466,645-650
645 DATA21,00,C2,06,FF,7E,FE,2E,CC,E0,DF,23,05,20,F6,C9
```

★約1年半ぶりにベーマガを読んだ。いろいろ変わったところもあるが，一番変わったのは，つぐ美さんに対する読者の態度であろう。（北海道登別市・乃磁・魔亜苦II 19才）……【つぐ美：これもすべてあの人のせいだわ😢】

```
650 DATA3E,00,77,C9
875 REM    かくだいDATA
877 :DATA DF20,DF36,1269,880-885
880 DATA01,01,02,02,03,03,04,04,3E,0D,1E,00,CD,C5,1B,C9
885 DATA5D,53,4A,42,42,42,42
894 DATA end,0,0,0
895 REM●●●●●●●● CHR DATA ●●●●●●●
930 DATAA80E0F0E0AFBFA0E30000000AA8CFCECE0EFEFB00C000000,
940 DATAAA030A080AF6F5092000000002AC0A0A0A0AF5F6008000000
950 DATA000000AA2AAA2AAA2AAA2AAA08AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
960 DATA0A25299695959925250A0000A0585856585656589820000
970 DATA0C373DF735F7CD3D370F0000C37CDC7FDF7CD75C7C300000
980 DATA0A2A2AAAAAAAAA3A0F03030FA0A8A8AAAAEAAAECC0C0C0F0
990 DATA0000000209262995 9A9A9AAA00000080A0689856A6A6A6AA
```

《リスト２》Windy Wolfのメイン・プログラム・リスト

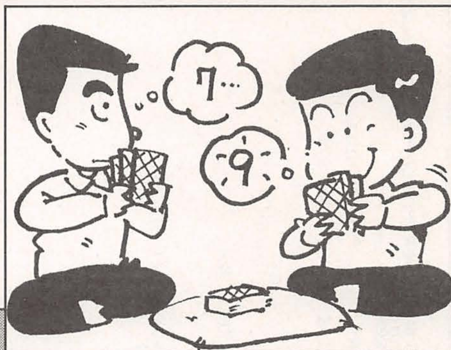
```
10 SCREEN 1,1,1:CONSOLE0,16,0:CLS:PRINT "すこしまってください。"
20 SCREEN 3,2:CONSOLE0,16:COLOR,4:CLS:COLOR2,1:CONSOLE1,,,0:CLS
30 LOCATE1,0:PRINT"Windy Wolf"
90 GOTO 1000
95 REM●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●
100 EXEC&HD990:S=STICK(0)
110 X=X+(S=7)-(S=3):X=X+(X>230)-(X<224)
130 POKE XP,X:P=&HC300+X
140 K=PEEK(P):K1=PEEK(P-1):K2=PEEK(P+1):POKEP,0
150 IF RK=2 GOTO 210
160 EXEC&HDA00:EXEC&HD9C0
170 EXEC&HDA60:EXEC&HD9A0:EXEC&HDBE0
180 IF K=AC OR K1=AC OR K2=AC GOTO 260
190 DS=DS-1:IF DS<0 GOTO 240
200 GOTO 100
205 REM●●●●●●●● BOUNS R ●●●●●●●●
210 CU=CU+1:IF CU<3 GOTO 170
220 EX=EX+EV:IF EX=-1 OR EX=6 THEN EV=-EV:EX=EX+EV
230 POKE&HC380+EX,&HE0:POKE&HC380+EX+1,TC:CU=0:GOTO 170
235 REM●●●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●
240 SC=SC+PEEK(HT):POKE HT,0:SCREEN ,2
250 RO=RO+1:IF RO<>6 GOTO 1600
251 GOTO 340
255 REM●●●●●●●● MISS ●●●●●●●●●●●●
260 SCREEN ,2:IF K=AC GOTO 280
270 COLOR ,,2:A=1^1:COLOR ,,1:MA=MA-1:IF MA>0 THEN SCREEN ,1:GOTO190
280 COLOR ,,2:POKE P,&HA0:SC=SC+PEEK(HT)
290 SOUND12,100:SOUND13,0:EXEC&HDBE0:FORI=1TO500:NEXT:COLOR ,,1
310 COLOR 3:LOCATE4,4:PRINT "GAME OVER":PRINT SPC(6)"HIT";SC
315 FOR I=1 TO 1500:NEXT
320 IF SC>HI THEN HI=SC
330 GOSUB 950:GOTO 1300
335 REM●●●●●●●● Complate! ●●●●●●●
340 MC=2:GOSUB2200:SCREEN,2:COLOR3:LOCATE4,2:PRINT "Complate!"
350 FOR I=1 TO 1000:NEXT
360 COLOR,1:CLS:CONSOLE1,13:COLOR,2:CLS:LINE(0,12)-(255,100),4,BF
370 FOR I=&HED00 TO &HF01FSTEP64:FOR L=I TO I+31:POKEL,119:POKEL+32,221
380 NEXT:NEXT
390 POKE&HDB2A,4:POKE&HDB31,4:POKE&HDB68,4:POKE&HDB71,4:EXEC&HD997
400 SCREEN,1:CLS:POKE&HC3E3,0:EXEC&HDBE0:RESTORE4500
410 SCREEN 3,2,2:CONSOLE14,4:COLOR ,1:CLS
420 FOR L=1 TO 16:READ A$:LOCATE0,15:PRINT A$;:FORI=0TO1500
430 NEXT:PRINT:NEXT
440 CONSOLE1,16:GOTO 315
450 FOR MC=1 TO 3:GOSUB2200
455 IF STRIG(0)=0 GOTO 455
460 NEXT:GOSUB950:GOTO 1300
935 REM●●●●● Music on/off ●●●●●
940 A1=&H20:A2=&HDE:GOTO960
950 A1=&H74:A2=&H0F
960 POKE&HDE75,A1:POKE&HDE76,A2:EXEC&HDE73
970 SOUND8,0:SOUND9,0:RETURN
1000 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1060 D=&HDED0:READ A$:FOR I=1 TO LEN(A$):GOSUB2500:POKED,P:D=D+1:NEXT
1080 AD=&HD900:FOR L=1 TO 3:READ A$:FOR I=1 TO LEN(A$)
1090 GOSUB2500:P=P*32:POKEAD,P:AD=AD+1:NEXT:NEXT
1100 FOR I=1 TO 3:READ TP(I),L1(I),L2(I),S1(I),S2(I):NEXT
1110 FOR I=1 TO 5:READ RK(I),MC(I),EC(I),TC(I),DS(I):NEXT
1130 XP=&HDF76:HI=20
1190 E2=E1+6:D2=DD+3:D3=D2+1:C2=C1+3:HT=XP+1
1295 REM●●●●●● タイトル ●●●●●●●●●●●●●
1300 GOSUB2000:SCREEN ,2,2
1340 COLOR 3:LOCATE4,4:PRINT "Windy":PRINT SPC(6)"Wolf"
1350 COLOR 4:LOCATE4,13:PRINT"MAX-HIT":PRINT SPC(8);HI:COLOR 1
1360 COLOR 1:LOCATE0,15:PRINT"HIT SPACE BAR!";
1370 IF STRIG(0)=1 GOTO 1500
1380 IF STICK(0)=0 GOTO1370
1390 LOCATE1,2:COLOR 4:PRINT"Listen Music!":GOTO 450
1495 REM●●●●●● しょきせってい ●●●●●●●●●
1500 SC=0:RO=1:MA=5:X=&HE4
1510 CU=0:POKE HT,0
1520 COLOR ,1,1:CLS
1595 REM●●●●●● STAGE READY ●●●●●
1600 DS=DS(RO):MC=MC(RO):GOSUB2200
1610 EC=EC(RO):RK=RK(RO):ON RK GOSUB 2000,2100
1615 SCREEN,1:CLS:EXEC&HD9A0
1620 A$="STAGE"+STR$(RO):B$="Hit:"+STR$(SC):IF RO=1 THENA$="TAKE OFF!
1630 SCREEN ,2
1640 COLOR 3:LOCATE4,2:PRINT A$:LOCATE5,3:PRINT B$:FORI=1TO500:NEXT
1650 COLOR 1:LOCATE4,2:PRINT A$:LOCATE5,3:PRINT B$
1660 SOUND10,16:SOUND5,9:SOUND4,0:SOUND12,70
1670 TC=TC(RO):EX=0:EV=1:POKE&HDF67,0
1680 SCREEN ,1:GOTO 100
1995 REM●●●●●●● ノーマルめん ●●●●●●●●●
2000 SCREEN ,2:CLS:POKE&HDA17,EC+&HF:POKE&HDA1B,EC:POKE&HDF73,EC
2010 POKE&HDF72,0:POKE&HD9AC,0:EXEC&HD9C0:POKE&HDA86,&H40
2020 AC=&H40:SCREEN ,1:RETURN
2095 REM●●●●●●● ボーナスめん ●●●●●●●●
2100 LINE(0,100)-(255,191),2,BF
2110 POKE&HD9AC,85:POKE&HDA86,&HE0:AC=&HC0:RETURN
2195 REM●●●●●●●● BGMようい ●●●●●●●●
2200 GOSUB950:SCREEN ,1:CONSOLE0,9:CLS
2210 RESTORE4000:IF MC=2 THEN RESTORE 4100
2220 FOR I=1 TO 8:READ A$:PRINT A$;:NEXT
2230 EXEC&HDFD0
2240 POKE&HDE81,S1(MC):POKE&HDE82,L1(MC):POKE&HDE63,L1(MC)
2250 POKE&HDE5F,L2(MC):POKE&HDE2E,TP(MC):POKE&HDE49,S2(MC)
2260 POKE&HDAC7,TP(MC)-1:GOSUB940:CONSOLE8,16:CLS
2270 SCREEN ,2:RETURN
2500 P=VAL("&H"+MID$(A$,I,1)):RETURN
2995 REM●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●●
3495 REM****** Music data *****
3500 DATA FfFfEeCe9cAcAcAc9aAaA999987a5978
3800 DATA12121424125656576767675601010101010101011324
3810 DATA354534342324354534345656565623243545343423
3820 DATA2435453434565656565601010101676767677070707001
3900 DATA 112,000,010,000,064
3910 DATA 080,026,128,000,032
3920 DATA 080,010,024,128,192
3950 DATA 01,01,128,64,127
3960 DATA 02,03,128,224,60
3970 DATA 01,02,144,64,127
3980 DATA 02,03,144,192,60
3990 DATA 01,01,160,64,125
4000 DATA.........................ﾈ2..ﾈ2
4010 DATAv7..v7..F6ｵ3v7..v7..v7..F5ﾈ2v7..
4020 DATAね4..ね4..ね4ﾈ2ね4..ね4..ね4..ね4ﾈ2ね4ｵ3
4030 DATAF5..F5..F5ﾈ2F5..F5..F5ｵ3F5..F5ﾈ2
4040 DATA..ﾈ2......ﾈ2......ﾈ2..ﾈ2F6ｵ3か5ｵ3
4050 DATAね4..ね4../4ｵ3ね4..ｵ3..ね4../4ﾈ2ね4..
4060 DATAｵ3..ｵ3.."3ｵ3ｵ3..「2..ｵ3.."3ﾈ2ｵ3ﾈ2
4070 DATA..............................
4075 REM1**4**7**A**D**0**3**5*
4100 DATAv7..v7..F6ｵ3v7..か5..v7..F6ﾈ2v7..
4110 DATAか5....ﾈ2......ﾈ2......:2..S2..ｵ3
4120 DATAか5..か5..か5ﾈ2か5..か5..か5..か5ﾈ2か5..
4130 DATAF6..F6..F6ﾈ2F6..F6..F6..F6ﾈ2F6..
4140 DATA·6..·6..·6ﾈ2·6..·6..·6..·6ﾈ2·6..
4150 DATAか5..か5..v7ﾈ2F6......v7ｵ3v7..F6ﾈ2
4160 DATAv7ﾈ2v7..F6..v7ｵ3か5..v7..F6ｵ3v7..
4170 DATAv7ﾈ2v7ﾈ2F6ﾈ2v7..か5ﾈ2v7ﾈ2F6..v7ｵ3
4500 DATA Design,S.Niino,Programed,S.Niino
4510 DATA Advicer,M.A.tsunaga,Cheers,Copy jun,Tsuyosh.W,,
4520 DATA Prodect by,P-NO(c),,** The End **,
4525 REM●●● 4110ぎょうの":"は CTRL+Tのあと、SHIFT+ヤ です。(:ではない) ●●●
```

★かっ，買ってしまったぜーXE-1ST。これはいいぜ～おい！シューティングだってちょろいぜ～（ドカーン）……（愛知県名古屋市・ＮＩＮＪＡの子すえ16才）……【影：マークⅢのR-タイプもこれでばっちりだネ！】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ2)用

けっしてサリーちゃんの弟ではない

カブ



GONTA

▶内　容◀

知ってる人は知っている，あのトランプ・ゲームのカブです。

▶ゲームの内容◀

親と子にわかれ，親が場にカードをだし，その中のどれかに子がお金を賭けます。そのとき，親も1枚カードを取ります。親，子それぞれあと2枚カードを引くことができ，そしてカードの合計の下1ケタが9に近いほうが勝ちで，親が勝った場合，子の賭金を，子が勝った場合，賭金の同額をそれぞれ支払います。

また，親と子の数字の下1ケタが同じだった場合は親の勝ち。0だった場合は，にげで勝負なしとなります。

また，特別なルールを**第1表**に示しておきます。これになると，配当金が高くなります。

なお，このゲームの数字にはカブ独特の読みかたを使用しています(**第2表**)。

《第2表》カブ独特の数字の読みかた

1…いんけつ	6…ろっぽ
2…にたこ	7…なき
3…さんた	8…おいちょ
4…しす	9…かぶ
5…ごけ	0…にげ

《第1表》特別なルール

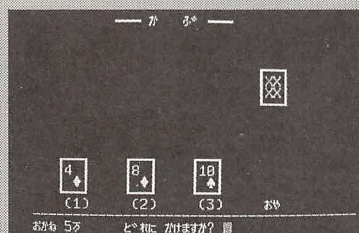
名　前	内　容	倍　率
ア　ラ　シ	同じ数が3枚並ぶ	5倍
カブアラシ	3・3・3になった場合	9倍
クッピン	9・1の組み合わせ(親のみ)	3倍
シッピン	4・1の組み合わせ(子のみ)	2倍

★

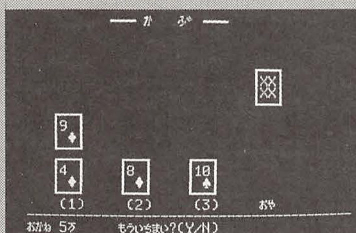
★　★



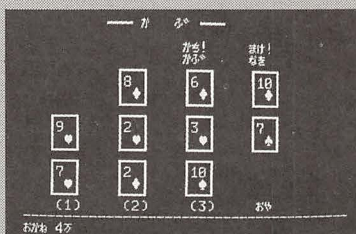
編：あっ，これはなつかしい。
影：これ，花札でやると「おいちょかぶ」っていうんだよね。
Dr.D：このプログラムじゃが，キーは580〜730行までの判定ルーチンじゃ。580, 590が〝シッピン〟，600, 610が〝クッピン〟の判定になっとるぞ。＊はこういう使いかたをすれば，ORのかわりになるんじゃ。



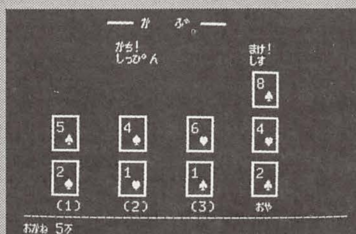
◀《写真1》まずどれに賭けるか決めましょう。小さい数字が狙い目?



◀《写真2》う〜ん，失敗したようだ。5以下ならもう1枚引いたほうがいい



◀《写真3》やった!! かぶ(9)で勝った。もう少し賭けとけばよかった



◀《写真4》でました，シッピン!!この役は，アラシかクッピン以外は勝てる

```
10 REM ==================
20 REM ===             ===
30 REM ===   か  ぶ゛   ===
40 REM ===             ===
50 REM ===  By.GONTA   ===
60 REM ===             ===
70 REM ==================
80 REM
90 REM ♥♥♥♥♥ しょき せってい ♥♥♥♥♥
100 CONSOLE 0,25,0,0:COLOR 8,1:CLEAR:CLS
110 R=RND(-TIME):MO=5:BA=1
120 DIM CA(43),ME$(14),N$(4,3),T(4)
130 FOR U=0 TO 14:READ Z$:ME$(U)=Z$:NEXT
140 A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
150 W$="┌──┐"+A$+"│  │"+A$+"│  │"+A$+"└──┘"
160 X$="┌──┐"+A$+"│XX│"+A$+"│XX│"+A$+"└──┘"
170 M$(0)="♠":M$(1)="♦":M$(2)="♥":M$(3)="♣"
180 GOTO 1210
190 REM ♥♥♥♥♥ が めん ♥♥♥♥♥
200 LOCATE 10,0:PRINT"—— か  ぶ゛ ——"
210 J=1:FOR I=1 TO 3
220 GOSUB 910
230 NEXT
240 I=4:J=1:GOSUB 910
250 LOCATE0,16:PRINT"    (1)       (2)       (3)      おや"
260 PRINT"------------------------------------------おかね";MO;"万"
270 REM ♥♥♥♥♥ かけ金 ♥♥♥♥♥
280 LOCATE 11,18:EXEC&H1058:INPUT "ど゛れに かけますか";KN$
290 KN=VAL(KN$):IF KN<1 OR KN>3 THEN280
300 COLOR 4:LOCATE KN*8-3,16:PRINT LEFT$(KN$,1):COLOR 8
310 LOCATE 11,18:EXEC&H1058:INPUT "いくら かけますか(1万-3万)";KA$
320 KA=VAL(KA$):IF KA<1 OR KA>MO OR KA>3 THEN 310
330 REM ♥♥♥♥♥ カード゛を くば゛る ♥♥♥♥♥
340 FOR I=1 TO 3:J=2:S=0
350 GOSUB 910
360 IF I=KN THEN 820
370 IF S=1 THEN 390
380 J=3:GOSUB 910
390 NEXT
400 I=4:J=2:GOSUB 910
410 S=0
420 IF (N$(4,1)="3")*(N$(4,2)="3")*(RND(1)<0.5) THEN S=1
430 IF (N$(4,1)=N$(4,2))*(RND(1)<.25) THEN S=1
440 IF (T(4)=6)*(RND(1)<0.4) THEN S=1
450 IF T(4)<6 THEN S=1
460 IF (T(4)=0)*(RND(1)<.4) THEN S=0
470 IF (T(4)=0)*(N$(4,1)="1") THEN S=0
480 IF (T(4)=0)*(N$(4,1)="9") THEN S=0
490 IF S=1 THEN S=0:J=3:GOSUB 910
500 REM ♥♥♥♥♥ しょうぶ゛ ♥♥♥♥♥
510 LOCATE 27,3:PRINT"しょうぶ゛"
520 FOR I=1 TO 3:J=2
530 GOSUB 1070
540 NEXT
550 I=4:FOR J=1 TO 2:GOSUB 1140:NEXT
560 IF N$(4,3)<>"" THEN J=3:GOSUB 1140
570 REM ♥♥♥♥♥ はんてい ♥♥♥♥♥
580 IF (N$(KN,1)="1")*(N$(KN,2)="4")*(N$(KN,3)="") THEN T(KN)=10:BA=2
590 IF (N$(KN,1)="4")*(N$(KN,2)="1")*(N$(KN,3)="") THEN T(KN)=10:BA=2
600 IF (N$(4,1)="1")*(N$(4,2)="9")*(N$(4,3)="") THEN T(4)=11:BA=3
610 IF (N$(4,1)="9")*(N$(4,2)="1")*(N$(4,3)="") THEN T(4)=11:BA=3
620 IF (N$(KN,1)=N$(KN,2))*(N$(KN,2)=N$(KN,3)) THEN T(KN)=12:BA=5
630 IF (N$(4,1)=N$(4,2))*(N$(4,2)=N$(4,3)) THEN T(4)=13:KA=5
640 IF (T(KN)=9)*(N$(KN,1)="3")*(N$(KN,2)="3") THEN T(KN)=14:BA=9
650 IF (T(4)=9)*(N$(4,1)="3")*(N$(4,2)="3") THEN T(4)=14:BA=9
660 LOCATE KN*8-5,3:PRINT ME$(T(KN))
670 LOCATE 27,3:PRINT "      ":LOCATE 27,3:PRINT ME$(T(4))
680 IF T(KN)=0 THEN 740
690 IF T(4)=0 THEN 740
700 IF T(KN)>T(4) THEN LOCATE KN*8-5,2:PRINT"かち!":LOCATE27,2:PRINT"まけ!"
710 IF T(KN)<T(4) THENLOCATEKN*8-5,2:PRINT"まけ!":LOCATE 27,2:PRINT"かち!"
720 IF T(KN)<T(4) THEN MO=MO-KA*BA
730 IF T(KN)>T(4) THEN MO=MO+KA*BA
740 FOR X=1 TO 4:FOR Y=1 TO 3
750 N$(X,Y)="":T(X)=0:NEXT:NEXT
760 FOR X=4 TO 43:CA(X)=0:NEXT
770 BA=1:KN=0:KA=0:KN$="":KA$=""
780 IF MO>0 THEN 810
790 LOCATE 4,18:PRINT MO;SPC(48);"GAME OVER!";:PLAY"V1202F4EDC2"
800 FOR U=1 TO 1200:NEXT:MO=50:GOTO1210
810 FOR X=1 TO 200:NEXT:CLS:GOTO 200
820 REM ♥♥♥♥♥ もういちまい ? ♥♥♥♥♥
830 LOCATE 11,18:PRINT"もういちまい?(Y/N)          ":EXEC&H1058
840 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 840
850 IF I$="Y" OR I$="y" OR I$="N" OR I$="n" THEN 870
860 GOTO 840
870 LOCATE I*8-5,16-J*4:PRINT X$
880 LOCATE 11,18:PRINT"                    "
890 IF I$="Y" OR I$="y" THEN 380
900 IF I$="N" OR I$="n" THEN 390
910 REM ♥♥♥♥♥ カード゛を おく ♥♥♥♥♥
920 A=INT(RND(1)*40)+4:IF CA(A)=1 THEN 920
930 CA(A)=1
940 B=A/4:A=INT(B)
950 A$=STR$(A):L=LEN(A$)
960 N$(I,J)=RIGHT$(A$,L-1)
970 T(I)=0:FOR U=1 TO J:T(I)=T(I)+VAL(N$(I,U)):NEXT
980 T(I)=VAL(RIGHT$(STR$(T(I)),1))
990 IF T(I)>5 THEN S=1
1000 IF B-A=0 THEN M=0
1010 IF B-A=.25 THEN M=1
1020 IF B-A=.5 THEN M=2
1030 IF B-A=.75 THEN M=3
1040 M(I,J)=M
1050 PLAY"V12L6406C"
1060 IF I=4 THEN 1120
1070 LOCATE I*8-5,16-J*4:PRINT W$
1080 LOCATE I*8-4,17-J*4:PRINT N$(I,J)
1090 LOCATE I*8-3,18-J*4:PRINT M$(M(I,J))
1100 RETURN
1110 REM ♥♥♥♥♥ おやの カード゛ ♥♥♥♥♥
1120 LOCATE 27,J*4:PRINT X$
1130 RETURN
1140 LOCATE 27,J*4:PRINT W$
1150 LOCATE 28,J*4+1:PRINT N$(4,J)
1160 LOCATE 29,J*4+2:PRINT M$(M(4,J))
1170 RETURN
1180 REM ♥♥♥♥♥ DATA ♥♥♥♥♥
1190 DATA にけ゛,いんけつ,にたこ,さんた,しす,こ゛け,ろっぽ゜,なき,おいちょ,かぶ゛
1200 DATA しっぴ゜ん,くっぴ゜ん,あらし,あらし,かぶ゛あらし
1210 REM ♥♥♥♥♥ タイトル ♥♥♥♥♥
1220 CLS:LOCATE 0,4
1230 PRINT SPC(9);" |              LL"
1240 PRINT SPC(9);"─┼─┐        ───┐"
1250 PRINT SPC(9);" |  |          |"
1260 PRINT SPC(9);"┌┘  |        ┌┘"
1270 PRINT SPC(9);"|   |      ┌┘"
1280 PRINT SPC(9);"┘   ┘    ─┘"
1290 LOCATE 9,14:PRINT "HIT [RETURN] KEY !":EXEC&H1058
1300 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1300
1310 IF I$=CHR$(13) THEN CLS:GOTO 190
1320 GOTO 1300
```

評…バカウケ!!（編）

影王記

主人公は人間の姿が保てなくて…

影になってしまう…

by 乙女地区

★僕は，ファミコンしか持っていないけど，毎月ベーマガを買っています。別にいいんですよね？（千葉市・Tくん14才）……【編：ファミコン・ユーザーだって，ナイコン族だって，誰でも楽しめるベーマガです。】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66-SR BASIC)用

あのパズル・アクションがP6SRに登場

移植版ザ THE RETURN (リターン) オブ OF RAINBOW (レインボー) II

——魔城へのいざない——

ばぽん



◆究極のパズルゲームをP6SRで!!

88SR用「THE RETURN OF RAINBOW II」を移植しました。気長に打ち込んで，遊んでやってください。

◆おはなし

あれから100年間,妖精の国は平和を保ち続けた。女神イーソスの導きと，彼女が授けた虹の笏(しゃく)の恩恵があったからこそ…。

だが,突如としてデビアスが復活し，虹の笏を自分の城に持ち去ってしまった。

妖精リリスは，かつて自分の先祖が虹を蘇らせたことを知って，虹の笏を取りもどすために，デビアスの棲(す)む魔城へと向かった。

◆遊びかた

リリスを操作して，各面の紋章を壊していき,デビアスを倒してください。←→キーで左右移動，↑キーでジャンプ，または真上のブロックに乗り，↓キーでその場の方向転換をします。スペース・キーは魔法（21面は攻撃，それ以外の面は30回まで向いている方向にブロックを作る）です。リターン・キーは，はまったときの自殺用です。

各面に10個ずつある紋章は，下に落ちたり，ジャンプしたり，上か下で頭突きをすると色が変わり，3回めで壊れるので，すべて壊してください。クリアできます。

BGMのちがう面には，暗号化されたパスワードがでてきます。これをすべて（4面ある）解読して，20面をクリアした後のパスワード入力のときに片仮名で（1種のヒント？）入れると21面へ進めます。ここには紋章はありません。デビアスに10回ダメージを与えて倒してください。

言い忘れましたが，タイトル画面でスペース・キーを押すとパスワード入力画面になりますが,「C(小文字も可)」と入力すると，前にゲーム・オーバーになった面からはじめられます。もちろん最初からする場合はリターン・キーだけを入力してください。

◆CAUTION

ディスクにセーブするなら，そのまま**リスト1**を入力，ラン，デバッグ，セーブして，**リスト2**をランしてください。以後は**リスト2**のランだけでいいです。カセットにセーブするならつぎのようにしてください。

リスト1のBSAVE文(260行)を除いて入力，ラン，デバッグ，セーブしてモニタモードにし,(mon)WC000,CEFF↵と入力するとデータがセーブされるので，その後**リスト2**のBLOAD文（10行）以外を入力，ラン，デバッグ，セーブしてください。以後はテープをデータがセーブされているところまで巻きもどし，モニタモードでR↵と入力するとデータをロードするので，終わったら**リスト2**をCLOAD，RUNさせてください。

◆ばぽんの「ここがちがう!」

88と比べるとスピードが段違い平行棒なので，キャラプット・BGMをマシン語に任せてます。暗号解読も，マシン語が便利なので使ってます。キャラは苦手なのでほとんど原作のままなのに対し，音楽は全部オリジナルにしたり，FM音源を作ったりと，気合が入ってます。また，5，6か所あった原作のバグも直しています。デビアスのルーチンでは，私独特？の改造を行なってリストをすっきりさせました。

テクニックは，論理式や論理演算子（とくにNOTとAND）の多用，キャラ・プット・ルーチンの引数をcolor文とlocate文で渡していること（pokeよりはるかに速い!）などがあります。後者のテクは私がみた中では使った人がいない「Ⓡ」ものです。便利なのでみなさんも活用しましょう!くわしくは**リスト1**のDATA文を見てください。

◆もろもろのメッセージ

88の方言を全く知らない私が，ここまで忠実に移植できたのは意外でした。キャラデータを解読できたときはそりゃも一大喜びさっ!でもプログラムができたときはリストの長さにあきれ返ったものでした。いかにも詰めてるってのがわかるでしょう？

参考にしたものは，もちろん「THE RETURN OF RAINBOW II（村上義仁さん作,'88年6月号180ページ)」と,「DARK BATTLES（TK-Softさん作,'87年9月号)」のキャラ・プット・ルーチン（誰もこれをアレンジしたとは思わないだろう）です。

◆言い忘れ

リスト2の630行などにある,MID$（A$，1）は，一見A$だけでよさそうですが，そのまま打ち込まないと痛い目にあいます。

それと，ゲームの途中で，いきなり止まったように動きが遅くなることがありますが，これは機械のほうのバグ

★僕の友達のD.S君は女たらしのくせに，100人の彼女を持っている。影さんも1人もらったらどうですか？(滋賀県草津市・**帝王メスロン14才**)……**【影：そんなばかな？きみの友人は中国の皇帝か，はたまた大名か？】**

```
290 R=J MOD 24:W=1+(R=23)-(R=11):RETURN
300 FOR I=0 TO 15: FOR J=0 TO 7
310 POKE AD,POINT(J*2,I)*16 + POINT(J*2+1,I) - 17:AD=AD+1: NEXT J,I:RETURN
320 LINE(0,0)-(15,21),1,BF:RETURN
330 REM----------- Information -----------+
340 ' REMぶんのも 41
350 ' きゃらぶっとるーちんで、Poke&hc02f,0をしっこうすると、Yざひょうが6ぷらすされているの
360 ' BGMでーたは C1F2,C1F3に でーたがはいっているさいしょの C1F41
370 '  Pokeしてね。でーたは Envelope,No Envelopeがこうごになっていて、play ,,,"sn50","n38"なら
380 '  50と38をいれてね。なにもしないなら0、おとをけすなら1だよ。70ぎょうの■17
390 '  おとの&HC105く
400 REM-------- Machine Language --------+  「:」と ちょっくさむよりみぎがわは、うたなくていいです。
410 DATA11     c8 3a:7d ec cb 3f:d2 0d c0 1e:80 82 57 26:c2 C000 ┐ きゃらくたー
420 DATA    3a 9c ec:3d 07 07 07:cb 27 6f 8c:95 67 22 f0:0f   10 | ぷっと
430 DATAc0 3a 9b ec:3d 07 07 07:07 c6 06 4f:af d3 cf 06:4c   20 | EC9C Xざひょう
440 DATA10 2a f0 c0:78 3d ee 0f:81 d3 ce c5:06 08 1a 23:ce   30 | EC9B Yざひょう
450 DATA77 07 07 07:07 2b 77 23:23 13 10 f2:c1 10 e2 c9:0c   40 ┘ EC7D color
460 DATA1a 47 13 13:1a 6f 13 1a:67 7e d6   :77 23 10 f9:9b   50 ┐ ぱすわーど めいく
470 DATAc9 11 52   :10 17 10 5a:5a 58 5f 1f:5f 03 01 10:60   60 |  61- FMおんげん
480 DATA10 1d 1f 10:04 23 53 03:13 23      :           :0f   70 ┘ おんしょく
490 DATA3a f4 c1 3c:fe 60 c2 10:c1 af 2a f2:c1 22 f0 c1:7b C100 ┐
500 DATA32 f4 c1 2a:f0 c1 06 c7:3e 08 d3 a0:3e 10 d3 a1:0a   10 | BGM ぷれい /
510 DATA7e 23 11   :   ab c4 53:c1 3e 09 d3:a0 3e 0c d3:0c   20 |  SE せっと
520 DATAa1 7e 23 16:02 ab c4 5c:c1 22 f0 c1:3e 04 d3 a0:6e   30 |
530 DATA7b d3 a1 3e:05 d3 a0 7b:d3 a1 3e 0a:d3 a0 3e 0c:99   40 |( C153 からは
540 DATAd3 a1 c9 f5:3e 0d d3 a0:7b d3 a1 f1:07 4f 7a d3:73   50 |  さぶるーちん )
550 DATAa0 0a d3 a1:0c 14 7a d3:a0 0a d3 a1:c9         :72   60 ┘
560 REM----------- B G M  3 っ -----------+  「:」と ちょっくさむよりみぎがわは、うたなくていいです。
570 REM Envelope──┐ No Envelope┐ Envelope──┐ No Envelope┐ ちいさな 「ッ」に ちゅうい
580 REM-1--2--3--4--+1--2--3--4--+1--2--3--4--+1--2--3--4--+Sum
590 DATAミヤメミ  ヤラ1ヤ ミ:ネ ノネ  ト テト ソ:ワロワロルラル  メ  :ネ ニト テコシスチ ソ:    ┐
600 DATAメルラ1  ゛ワロ゛ ゛:ス シコ  ノ ネノ タ:ワロルルラヨラ    モ:チソスセ  トニトテ ソ:22 |
610 DATAヤラ1ヤ  ラロルラ ヤ:ト テト  ネ ヌネ ト:ワロ゛ワ リル   ルル:ヒ ノネ  ノネニト  :19 |
620 DATAルワロワ 1ヤ ラワ ミ:チ  タ  ソ トネ ノ:ミ  メ ミミ ルラ  :ネ  マヘヒヘ フニ ノ:8d ┘
630 DATAフフムヤモ ムフ    :エケ  タセシケ ソタ :フハネナヌハヘフ   :キオ  キサセシキシサ :9f ┐
640 DATAフフムヤモ ムフ   ハ:クケ タツ  テ ツタ :ネヌナテナヌテナ   :ケセ サタ  ケタシケ :98 |
650 DATAリリヨリヨ ヨヨヤヨヤ :ムマ  ホ マヘ  フ :ヤヤモヤモムマフ   :タチ  テ  シタナテ :e8 |
660 DATAリリヨリヨ ヨヨヤヨヤ :ムマ  ホ マヘ  フ :ヤヤモメモヤヨリ   :タチ  サ  セチナト :f8 ┘
670 DATA--ウカウ-ッッイオイッ:ラ  ン  ワ   1ヨ:リモヤマムホホ ホヘ  :ス  シ  サ  コ  :4d ┐
680 DATAアアエキエア--ウカウ-:リ   ゜ン゛  レロラ:レルヨラ ラヨモミム ホ:ソセスシ サコケクキ カ:e2 |
690 DATAアエクキコカアエクキコカ:ヲ ソセ  ヲ ツチ  :ウカコケシクスシサシサコ:ヲヘフマメヤモ  メ :59 |
700 DATAオオテッカノネシヒフ フ:ソセニナ フヒ ホマヨヤ:モメモモメモモメモメケク:ソ  セ  ス  シラヨ:77 ┘
710 REM----------- Characters -----------+  「:」は うたなくていいです。
720  REM-0---4---8---C---+0---4---8---C---+0---4---8---C---+0---4---8---C---
730  DATA6 6      dddccc : 66     abaa   :    0000     :    ffff
740  DATA b    dddccc44 c:6  6   abaa aa :   00ee6600   :   ffaaaaff
750  DATA6 6 ccc4444444 :6  6   baa     :  0ff00ee660  :  faaaaaaaaf
760  DATA a cbbbbbb444  :6     baaa     : 0f0fff0e0060 : faaaaaaaaaaf
770  DATA a bfefefeb44  : 6   abaaa     : 0fff00ff0ee060 : fafffaaafffaaf
780  DATA a  e0e0efeb4  : 6   abaaaa    : 0ffffffff06ee60 : faaaafafaaaaaf
790  DATA a  f0f0fefb b : 6  ab0000aa   :0ffff000ff06ee60:faaaffaafaffaaaf
800  DATA a  efefefe bb : 6   00fffaa   :0fff0f0f0f060660:faaaaaaafaaaaaaf
810  DATA a b efefe  b b : baa ffffaa  :0f0ff000ff060660:faaaaaaafaaaaaaf
820  DATA ee 55555c5    : abaafffaaa   :07f0fffffff066660:faaaafaaaafaaaaf
830  DATA ee55f55eec5   : 6  fff0aaaa   : 07f00fff066660 : faafaaaaaaafaaf
840  DATA  e555555eec   : 6  ffb0ba0aa  : 07fff000000660 : faafafffffafaaf
850  DATA   55f55cee5   : 6  aba0aa0aa  :  077fff066060  :  faaaf00faaaf
860  DATA 775555c5c5cc  : 6  baba000aaa  :  0770066660   :   faaaffaaaf
870  DATA 7777    7777  : 6 babaaaaaaaa  :   00666600   :   ffaaaaff
880  DATA  777   77777  : 6 abaaaaaaaaaaa :    0000     :    ffff
890  REM-0---4---8---C---+0---4---8---C---+0---4---8---C---+0---4---8---C---
900  DATA      aaaaaaaaaa: ffffffffffffff :363       363:
910  DATA    aaaaabbbbbbbb:feee0000000eeef:3777 36  63 7773:
920  DATA   aaabbbbbb22222:f00ee000000ee00f:67ff77 33 77ff76:
930  DATAaaabbbbb22222666:fee0e000e00e0eef: 73fff7777fff37 :      6666
940  DATAaabbbb2222666cc:f00eee000e0ee00f:67fff3ffff3fff76:     66f66
950  DATAabbbb2226666cc1:feeee0eeeee0eeef:37ff3ff00ff3ff73:    66ff666
960  DATAbbbb222666ccc11:f00e0eee0e0e0e0f: 7fff6f66f6fff7 :  ff666666    66
970  DATAbbb222666ccc1111:feee0ee00eee0eef:  76f060060f67  : f66  6666  666
980  DATAbb222666ccc11119:f0e00eeee0ee0e0f:  76f060060f73  :f6    6666666
990  DATAb222666ccc111199:f00ee0eeee00e00f: 7fff6f66ffff77 :     6667766
1000 DATA222666ccc111199 :feeee0eeee0eeeef:37ff3ff006f3ff73:     66766
1010 DATA222666ccc111999 :f0e00eeeeee00e0f:67fff3ffff3fff76:    6666
1020 DATA22666ccc111999  :f000ee00e0ee000f: 73fff7767fff37 :
1030 DATA22666cc111999   :f0eee00ee00eee0f:677777 33 77ff76:
1040 DATA22666cc111999   :fee0ee0e00ee0eef:3777 36  63 7773:
1050 DATA22666cc11999    : ffffffffffffff :363       363:
```

なのでどうすることもできませんでした。

リスト2のSIN（1）は，ウエイト用です。

▲《写真1》ゲーム・スタート。音楽・グラフィックともP6とは思えない!!

▲《写真2》こうやって紋章を壊していきましょう。すべて壊せばステージ・クリア

▼《写真3》自分が3人死んだり，タイムがなくなったりするとアウト！

▼《写真4》これは，ステージ15。この文字にははたして何の意味が？

《リスト1》移植版RETURN OF RAINBOWⅡの定義プログラム・リスト

```
10 REM--- Machine Language & BGM Poke --+
20 EXEC 57:L$="Line":X$="で みす はっかく！ まちがったほうのさむは、":AD=&HC000:L=340:M=15
30 V(0)=1:V(1)=2:V(2)= -21: FOR I=0 TO 26:S=0:LOCATE 0:READ A$
40 FOR J=0 TO M:ON P+1 GOSUB 270,280:S=S+A:POKE AD,A:AD=AD+V(W): NEXT J
50 PRINT L$;L;:S=S AND 255:IF S-VAL("&H"+MID$(A$,49+4*P,2)) THEN PRINT X$;S
60 L=L+10:IF I=7 THEN AD=&HC100 ELSE IF I=14 THEN AD=&HC400:L=520:P=1:M=47
70 NEXT I: POKE &HC702,0:POKE &HC703,0:AD=&HC722: FOR I=17 TO 65
80 F=INT(3822 /2^(I/12)+.5):POKE AD,F AND 255:POKE AD+1,F¥256:AD=AD+2: NEXT I
90 IF CSRLIN THEN PRINT"いざ、いかう"たいじへ。 [ (c)Konami ]":END
100 REM--- Characters' Data Make~Poke --+
110 B=&HCB80:AD=B:SCREEN 2,2,2:LINE(0,0)-(15,15),2,BF: FOR H=0 TO 12 STEP 4
120 LINE(0,H)-(15,H),10:N=SGN(H MOD 8-1): FOR I=0 TO 1: FOR J=1 TO 3
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 3:PSET(I*8+J*N+4,H+J),10: NEXT J,I,H: GOSUB 300
140 DIM A(255),B(26),C(26): FOR K=0 TO 255:A(K)=POINT(K MOD 16,K¥16)-1
150 NEXT K:GET(0,0)-(15,15),B:GOSUB 320: FOR H=0 TO 1: FOR I=0 TO 15
160 READ A$:A$=A$+SPACE$(67-LEN(A$)): FOR J=0 TO 3:L=H*4+J
170 AD=&HC800+I*8-128*((L>0)+(L>1)+2*((L>3)+(L>4))-L): FOR K=0 TO 7
180 FOR M=1 TO 2:P$=MID$(A$,J*17+K*2+M,1): P(M)=VAL("&H"+P$)-8*(P$="0")
190 P(M+2)=P(M): IF P(M)=0 THEN Q=K*2+M:P(M)=A(I*16-1+Q):P(M+2)=A(I*16+16-Q)
200 NEXT M: POKE AD,P(1)*16+P(2): IF L<2 THEN POKE AD+135-K*2,P(4)*16+P(3)
210 AD=AD+1: NEXT K,J,I,H:PRINT SPC(5)"もうすぐ!"
220 AD=B+256:COLOR 11:LOCATE ,0:EXEC &HC000: GET(0,6)-(15,21),C:GOSUB 320
230 FOR H=0 TO 1:LINE(1,1)-(14,14),3 XOR H,BF:PUT(0,0),C,OR: GOSUB 300
240 NEXT H:AD=B-128:GOSUB 320:PUT(0,0),B
250 CIRCLE(7,7),7,16,,,1:PAINT(8,2),11,16:GOSUB 300: SCREEN 1,1,1:LOCATE 0
260 PRINT"せーぶ中でっせ。":BSAVE"ret2.dat",&HC000,&HF00:END
270 A=VAL("&H"+MID$(A$,J*3+1,2)):RETURN
280 A=ASC(MID$(A$,J+J¥12+1,1))-158:IF A<12 THEN A=-(A>0)
```

《リスト2》移植版RETURN OF RAINBOWⅡのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLEAR 800,&HBFFF:CLS:IF PEEK(&HC000)-17 THEN BLOAD"ret2.dat"
20 GOTO 1180
^^ REM----------- Lilith Move -----------+
   EXEC&HC100:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 750
```

★8月号のOFに載ってた岩手の杉君！きみはまだいい。僕の住んでいるところは，パソコン（FMシリーズ）を持っているのはわいだけや！（兵庫県伊丹市・**午房秀樹14才**）……【**編**：伊丹市のユーザー諸君！いたらOFまで！】

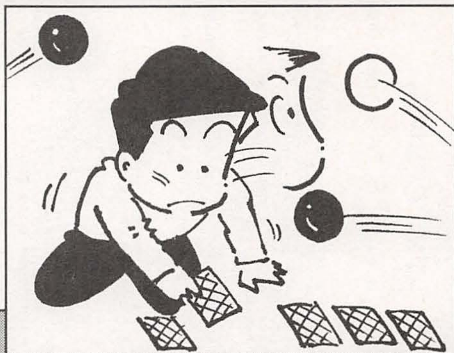
```
50 EXEC&H123:V=0:VX=0:VY=0:IF STRIG(0) AND MA>0 THEN GOSUB360
60 IF M(X,Y+1)=0 THEN VY=1:B=-(M(X,Y+2)>1):FOR J=0 TO 30:NEXT:GOTO 100
70 I=STICK(0):IF I=1 THEN V=(M(X,Y-1)>0)*2+(M(X,Y-2)>0)+4:VY=(V>1)*(1-(V=2))
80 B=((M(X,Y-1)>1)*2+(M(X,Y+1)>1))*(V=1):VX=(I=7)-(I=3):D=D XOR -(I=5)
90 IF VX THEN D=-(VX=1):VX=-VX*(M(X+VX,Y)=0)
100 IF VX OR VY THEN COLOR 7:LOCATE X,Y:EXEC&HC000:X=X+VX:Y=Y+VY
110 COLOR D:LOCATE X,Y:EXEC&HC000:IF B>0 THEN GOSUB430:IF BR=10 THEN 540
120 REM------------ Enemy Move -----------+
130 SOUND 4,E1(P):SOUND 5,P+(P>0):N=-(NOT N) MOD 3
140 ON B(N) GOSUB 190,250,300,300:IF B(N)=0 THEN FOR J=0 TO 50:NEXT
150 SOUND 4,E2(P):SOUND 10,10:P=0
160 FOR I=0 TO 2-(S=21)*5:IF X=X(I) AND Y=Y(I) OR T=0 THEN 750
170 NEXT:T=T-1:GOSUB 490:GOTO 40
180 REM-------------( Wizard )------------+
190 VX=0:VY=SGN(Y-Y(N)):IF M(X(N),Y(N)+1)=0 THEN VY=1:GOTO 220
200 IF VY=-1 AND M(X(N),Y(N)-1)>0 AND M(X(N),Y(N)-2)=0 THEN VY=-2:GOTO 220
210 VY=0:VX=SGN(X-X(N)):IF VX THEN DI=-(VX=1):VX=-VX*(M(X(N)+VX,Y(N))=0)
220 IF VX OR VY THEN COLOR 7+M(X(N),Y(N)):LOCATE X(N),Y(N):EXEC&HC000
230 X(N)=X(N)+VX:Y(N)=Y(N)+VY:COLOR 2+DI:LOCATE X(N),Y(N):EXEC&HC000:RETURN
240 REM-------------( P.caso )------------+
250 IF M(X(N)+VX(D(0,W)),Y(N)+VY(D(0,W)))=0 THEN 270
260 W=D(1,W):IF U-W THEN 250 ELSE B(N)=0:RETURN
270 W=D(0,W):U=W:COLOR M(X(N),Y(N))+7:LOCATE X(N),Y(N):EXEC&HC000
280 X(N)=X(N)+VX(W):Y(N)=Y(N)+VY(W):COLOR 4:LOCATE X(N),Y(N):EXEC&HC000:RETURN
290 REM-------------( Devius )------------+
300 VX(4)=VX(4)*((X(W) MOD 17=1)*2+1):VY(4)=VY(4)*((Y(W) MOD 8=2)*2+1)
310 COLOR 6       :LOCATE X(W),Y(W):EXEC&HC000:J=X(W):K=Y(W):W=Z:Z=W-1 AND 7
320 IF X(Z)=J AND Y(Z)=K THEN U=4 ELSE U=U-1
330 COLOR 7+(U>0):LOCATE X(W),Y(W):EXEC&HC000:X(W)=J+VX(4):Y(W)=K+VY(4)
340 COLOR 5       :LOCATE X(W),Y(W):EXEC&HC000:RETURN
350 REM-------------- Magic --------------+
360 K=SGN(D-.5):I=X+K:IF M(I,Y) THEN RETURN ELSE IF S=21 THEN 380
370 MA=MA-1:GOSUB 520:P=1:COLOR 8:LOCATE I,Y:EXEC&HC000:M(I,Y)=1:RETURN
380 FOR H=0 TO 2:LOCATE I,Y:IF X(W)=I AND Y(W)=Y THEN DA=DA+1:P=2
390 SOUND 4,90:COLOR 13:EXEC&HC000:K=-K*(I MOD 17<>1):I=I+K
400 SOUND 4,60:COLOR  7:EXEC&HC000:NEXT:FOR I=0 TO 7:K=I AND 7:COLOR 6+(I=W)
410 LOCATE X(K),Y(K):EXEC&HC000:NEXT:IF DA=10 THEN 1030 ELSE RETURN
420 REM----------- Crack Block ----------+
430 I=Y+SGN(1.5-B):B=0:COLOR M(X,I)+8:LOCATE X,I:EXEC&HC000
440 M(X,I)=-NOT M(X,I):P=3:IF M(X,I)<5 THEN RETURN
450 M(X,I)=0:BR=-NOT BR:PO=BR:GOSUB 470:COLOR 7:LOCATE X,I:EXEC&HC000:RETURN
460 REM------------- Console ------------+
470 SC=SC+PO:LINE(64,0)-(94,8),2,BF:COLOR 7:LOCATE 12-LEN(STR$(SC)),0:PRINT SC
480 IF S<21 AND SC>=BO THEN RE=-NOT RE:BO=BO+500
490 LINE(184,0)-(206,8),2,BF:COLOR 7:LOCATE 24+(T>99)+(T>9),0:PRINT T"0":RETURN
500 LINE(208,10)-(214,18),2,BF:COLOR 5:LOCATE 25,1:PRINT RE;
510 LINE(288,10)-(302,18),2,BF:LOCATE 36+(S>9):PRINT S:RETURN
520 LINE(288,0)-(302,8),2,BF:COLOR 7:LOCATE 36+(MA>9),0:PRINT MA:RETURN
530 REM-------------- Clear --------------+
540 PO=T¥10+MA*2:PLAY,,"@10t90l48v15o5f+adf+o6f+adf+o7f+adf+o8f+adf+":GOSUB 470
550 BGM 0:PLAY "o7gf+eda4gf+2.","o7edc+o6bo7f+4ed2.","@12v12l2o5bo6c+4.d."
560 BGM 1:S=S+1:IF S=21 THEN 970
570 REM----------- Write Stage -----------+
580 CLS:BR=0:DA=0:MA=30:P=0:T=500:U=0:W=0:Z=7:COLOR 5:GOSUB 490:GOSUB 520
590 GOSUB 500:KANJI(96,64),7,"STAGE "RIGHT$(STR$(S),2):COLOR 8:LOCATE 12,12
600 PRINT"Password: "P$(S-1):FOR I=1 TO 18:M(I,0)=1:NEXT:FOR I=0 TO 1500:NEXT
610 RESTORE 1560:IF S>1 THEN FOR J=2 TO S:FOR I=1 TO 13:READ A$:NEXT:NEXT
620 FOR I=1 TO 11 STEP 10:FOR J=0 TO 19:M(J,I)=1:COLOR 8:LOCATE J,I:EXEC&HC000
630 NEXT J,I:FOR H=2 TO 10:READ A$:A$=USR(MID$(A$,1)):FOR I=0 TO 4
640 K=ASC(MID$(A$,I+1)) AND 127:L=27:FOR J=0 TO 3:C=K¥L:K=K-C*L:L=L¥3
650 M(I*4+J,H)=C:COLOR 7+C:LOCATE I*4+J,H:EXEC&HC000:NEXT J,I,H
660 READ A$:GOSUB 730:X=XX:Y=YY:D=1:FOR I=0 TO 2-(S=21)*5:READ A$:GOSUB 730
670 B(I)=VAL(RIGHT$(A$,1)):IF XX THEN COLOR B(I)+2:LOCATE XX,YY:EXEC&HC000
680 X(I)=XX:Y(I)=YY:NEXT:J=X*16+7:K=Y*16+13:VX(4)=-1:VY(4)=1:FOR I=1 TO 7
690 LINE(J,K-I)-(J,K+I),16:LINE(J-I¥2,K)-(J+I¥2,K),16:A=SIN(1):NEXT
700 COLOR 1:LOCATE X,Y:EXEC&HC000:EXEC&H123:MU=-(S MOD 5=0)-2*(S=21):J=&HC1F2
710 POKE J,MU*192 AND 255:POKE J+1,&HC4+MU¥2:POKE J+2,95:SOUND 12,80:BGM 0
720 PLAY "v15t90l8o7def+agf+e4dg1","v15t90l8o6f+gao7c+o6bag4f+b1":BGM 1:GOTO 40
730 XX=ASC(A$)-64:YY=VAL("&H"+MID$(A$,2,1)):RETURN
740 REM------------ Misstta -------------+
750 PLAY "to7","to7","@12tv12ol"
760 PLAY "a4go8co7ga4go8co7ga2.","f4egef4egef+2.","b-.o5b-o6c.o5g8c8d2."
770 LOCATE X,Y:FOR H=0 TO 39:COLOR H AND 1:EXEC&HC000:FOR I=0 TO 80:NEXT:NEXT
780 COLOR 7:EXEC&HC000:RE=RE-1:IF T=0 THEN T=500
790 IF RE>=0 THEN IF S=21 THEN GOSUB 500:GOTO 40 ELSE 580
800 REM---------- Game Ovasan -----------+
810 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
820 LINE(120+68*I+J,120+J)-(131+68*I-J,200-J),1+3*J,BF:NEXT:NEXT
830 FOR I=0 TO 1:LINE(108+I,128+I)-(211-I,179-I),1+3*I,BF:NEXT
840 KANJI(116,136),15,"GAME":KANJI(140,156),15,"OVER"
850 PLAY "@12v13t90o7a4","@12v12t90o7f4","v12t90l8o5","v10t90l1o":BGM 0
860 PLAY "g4fe4cdegod1r1r1","e4dc4o6efgo7co6ef1","c4.gec4o6c4.d1","gg4a":BGM 1
870 REM---------- Title Screen ----------+
880 CLS:EXEC&H123:IF HI<SC THEN HI=SC:LINE(64,10)-(94,18),2,BF
890 COLOR 5:LOCATE 8,1:PRINT RIGHT$(STR$(HI),4)"00":BO=200:PO=0:SC=0:RE=2
900 COLOR 3:LOCATE 2.3:PRINT "The Return of":FOR I=1 TO 10:FOR J=0 TO 1
910 KANJI(72+I*14+(I=10)*10+J,52-I-(I=10)),15,MID$("Rainbow II",I,1):NEXT J,I
920 COLOR 5:LOCATE ,8:FOR I=0 TO 8:PRINT S$(I):NEXT
930 COLOR 7:LOCATE 8,18:PRINT "- Please Hit Space Key -"
940 PLAY "@v14t72l12","@v13t72l1o",,"v10t72","v9t72"
950 FOR J=0 TO 3:PLAY M$(J¥2),M$(6+J MOD 2),,M$(2+J¥2),M$(4+J¥2)
960 FOR K=0 TO 400*(3-J¥2):IF INKEY$<>" " THEN NEXT K,J:GOTO 950
970 FOR J=0 TO 100:NEXT:EXEC&H123:SCREEN 1,1,1
980 LOCATE 2,7:PRINT "Please Enter Password or [ Return ]"
990 LOCATE 15,10:INPUT P$:CLS:SCREEN 2,2,2:IF P$="C" OR P$="c" THEN 1010
1000 S=1:FOR I=1 TO 21:IF P$(I-1)=P$ THEN S=I ELSE NEXT
1010 CONSOLE 2,18:GOSUB 470:GOTO 580
1020 REM------------ Ending ------------+
1030 SOUND 9,0:SOUND 5,1:COLOR 12:FOR I=W TO W+7:SOUND 4,E1(2):SOUND 10,13+W-I
1040 J=I AND 7:LOCATE X(J),Y(J):EXEC&HC000:A=SIN(1):SOUND 4,E2(2)
1050 SOUND 10,9+W-I:FOR K=0 TO 150:NEXT K,I:SOUND 10,0:PO=1000:GOSUB 470
1060 COLOR 16,6:CLS:FOR I=0 TO 6:C=C(I):CIRCLE(320+I*8,220+I*2),330,C,,, .55
1070 CIRCLE STEP(8,2),330,C,,, .55:PAINT (8*I,199),C,C:NEXT
1080 KANJI(16,28),10,"-CONGRATULATIONS!-":LOCATE ,6:FOR I=9 TO 14:PRINT S$(I)
1090 NEXT:COLOR  3:LOCATE 7,14:PRINT "Thank You for Your Playing."
1100 COLOR 15:PRINT SPC(47)"Original    : Y.M.X.  1987"
1110 PRINT SPC(8)"Translation : Bop-on! 1988"
1120 EXEC &H123:K=0:PLAY "@v15t80l8","@v14t80l8o6",,"v10t80l8","v9t80l8"
1130 FOR I=0 TO 1:PLAY M$(8),M$(13),,M$(18),M$(23):NEXT
1140 FOR I=0 TO 3:L=K+(I MOD 2):PLAY M$(9+L),M$(14+L),,M$(19+L),M$(24+L)
1150 IF INKEY$="" THEN NEXT:K=-2*(K=0):GOTO 1140
1160 PLAY "v0d","v0d":COLOR ,2:GOTO 880
1170 REM-------- Primary Situation --------+
1180 DEF USR=&HC050:DIM M(19,11),M$(27),P$(20),S$(14):HI=200
1190 EXEC 57:CONSOLE ,,0,0:SCREEN 2,2,2:PALET:COLOR 16,2:CLS
1200 FOR I=0 TO  3:VX(I)=(I=3)-(I=1):VY(I)=(I=0)-(I=2)
1210 FOR J=0 TO  1:D(J,I)=(I+2*J+3) MOD 4:NEXT:NEXT:D(0,4)=-1:D(1,4)=-1
1220 FOR I=0 TO  6:READ C(I):NEXT:FOR I=0 TO 3:READ E1(I),E2(I):NEXT
1230 FOR I=0 TO 27:READ M$(I):NEXT:POKE &HEB3A,97:POKE &HEB3B,192:J=&HC05B
1240 FOR I=0 TO 20:POKE J,133+5*(I=20):READ A$:P$(I)=USR(MID$(A$,1)):NEXT
1250 POKE J,3:FOR I=0 TO 14:READ A$:S$(I)="  "+USR(MID$(A$,1)):NEXT:POKE J,47
1260 FOR I=0 TO  2:READ X,A$,B$:LOCATE X,0:PRINT A$:LOCATE X:PRINT B$:NEXT
1270 CONSOLE 2,18:COLOR 7:LOCATE 12,0:PRINT "00":GOTO 880
1280 REM----------- Many Data -----------+
1290 DATA11,13,3,7,14,2,10,   0,0,100,75,214,206,255,200
1300 DATA o6edce2r12dcege2., o7e3o6ao7ce3o6ao7ce2f4g4, lo5rcobgro5dcl12edc
1310 DATA rdefrdefrefgagfgfe, lroagerbal12gfe, rfgarfgargabo5cobabag, de, fe
1320 DATA o7f+da4.ec+a4.do6bo7a4.e4edc+, o6v0b-4v15defa4.ab-agg1
1330 DATA v0g4v15o7def+a4gdedc+c+1, ef+gf+ed4a4.efgfed4a4.
1340 DATA o8c4o7bgba4gf+ed4edc+a2, dr2c+r2o5br2a4abo6c+
1350 DATA ob-o5fb-4.ob-4o5fb-4e-gb-4.e-4gb-4, ogo5dg4.og4o5dg4oao5ea4.oa4o5ea4
1360 DATA od4ao5df+d4oao5d4ob-4o5fb-o6do5b-4fb-4
1370 DATA og4o5dgbg4dg4oa4o5eao6c+o5a4edc+, of+4agf+e4gf+ed4f+edc+4ef+g
1380 DATA l8of4.gab-o5cd4.og4.ab-o5cde-4., ob4.o5cdef+g4.c+4.def+ga4.
1390 DATA l16obagf+r4.o5ag+ar16f+ff+r16dc+ob-agfr4.o5fefr16dc+dr16ob-a
1400 DATA gf+edr4.o5ba+br16gf+gr16c+obag+f+er4.o5ag+ar16ed+er16dc+
1410 DATA od4f+edc+4edc+o3b4odc+o3ba4oc+de, l8od4.efgab-4.o3b-4.ocde-fg4.
1420 DATA d4.ef+gab4.e4.f+gabo5c+4.
1430 DATA l16ogf+edr4.o5f+ff+r16dc+dr16obagfedr4.o5dc+dr16ob-ab-r16gf
1440 DATA edco3br4.o5gf+gr16dc+dr16oagf+edc+r4.o5ed+er16c+cc+r16oba
1450 DATAﾖﾚﾆﾎﾓﾙ,ﾌﾊﾑﾆﾙﾔ,ﾎﾘﾑﾆﾓﾉ,ﾝｻｽｵｵｵ,ﾗｲﾙﾞ1ﾊ,ﾇﾊﾗﾆﾇﾔ,ﾇﾔ1ｲﾔﾓ,ﾉﾊﾒ1ﾆﾖ,ﾌﾆﾑﾆﾝﾞ,ﾋﾔﾗﾈﾊｳ
1460 DATAﾙﾔﾒﾒﾞﾖ,ﾞﾚｲﾞﾔﾚ,ﾞﾐｲﾙﾜﾔ,ﾆﾐﾎﾗﾆﾖ,ﾙﾊﾟﾚﾐﾆ,ﾐﾊﾓﾏﾔﾍ,ﾉﾗﾆﾌﾔﾓ,ﾘ1ﾎﾗﾎﾙ,ﾘｳﾉｳﾎｳ,ﾆｲﾏﾆﾝﾖ
1470 DATA2C^VC^K^1=,Ryhucdcshulrgcric433c!hduv/
1480 DATAccwkhcIdlu!odqgcnhswcshdfh       ,ccczlwkcwkhcohdgcricJrgghvvcLulv
1490 DATAccccdqgcUdlqerzcvfhswhu*vcsrzhu1 ,Exwcvxgghqo!/cGhylxvcuhylyhgcdqgcklg
1500 DATAwkhcvfhswhuclqwrcklvcgduncfdvwoh1,cc111c0lolwkcpxvwcjrcwrcwkhcfdvwoh
1510 DATAcccwrcghihdwcklpcdqgceulqjcedfn  ,ccccwkhcUdlqerzcvfhswhuc$$
1520 DATAGhylxvczdvcghdg1c0lolwkcslfnhgcxs,ccwkhcUdlqerzcvfhswhucehvlghcklp1
1530 DATAJlylqjcriicud!vcricvhyhqcfroruv/ ,cclwczdvcvklqlqjceuljkw1
1540 DATAShdfhcuhwxuqhgcwrcwkhcIdlu!odqg$ ,ccKdslqhvvcuhwxuqhgcwrcshrsohcwkhuh$
1550 DATA2,Score,Top,17,Time,Rest,29,Magic,Stage
1560 DATAJA/50,Q0KJ],J///0,KN/TK,J///0,]YcE0,M///9,QNKTJ,J///0,AA,RA1,@00,@00
1570 DATAJ///0,MMMMN,J///0,MMkMN,J///3,PhkPi,J///0,MMkMN,J///0,AA,R21,R41,@00
1580 DATAJ///0,JJ/00,KSG3K,Jes00,J/s/0,JJG10,KS/3K,JJ/00,J///0,IA,A22,@00,@00
1590 DATAM//JK,M/>Sl,KV/00,M10P3,J/e/0,M/A;3,J/5/0,M/10N,J//e0,AA,A21,B41,M21
1600 DATAJ///0,RT03K,P0089,M09/9,0K939,M0999,M0999,0¥k7K,J///0,G2,@00,@00,@00
1610 DATAJA//0,J/e/0,JA1/B,P///0,J///0,J//el,J///0,J///0,¥///0,BA,A22,@00,@00
1620 DATAJ///0,030J0,MMMJ0,N40mf,Me2/0,N/2VT,J//MN,J//VQ,J///0,M8,A22,@00,@00
1630 DATAJ///0,J/gLK,L/KA0,J/K5K,K0KA0,J5KJK,K8K/0,J5K/K,QKK/0,LA,EA1,F81,A22
1640 DATAJ///0,M2/89,M2/89,M305K,KBQ10,JLB2K,JL08B,JL08B,J///0,F2,B21,P42,@00
1650 DATAJ///0,NK03K,¥9089,¥99/9,NT939,JC999,JL999,R/k4K,J///0,C2,@00,@00,@00
1660 DATAJ///0,MOP=9,MMP89,NOP;B,MMP80,MMO8B,J///0,J///0,J///0,G4,B21,RA2,@00
1670 DATAJ///0,KB(kK,JeK10,J/Q20,K8K/K,JJQ30,J2K/0,J0ZM0,J///0,E2,J22,@00,@00
1680 DATAJA//0,J/z10,JA/S0,NP;/0,J163T,J/Se0,J¥/8K,J/J/0,J///0,AA,021,A22,@00
1690 DATAJ/A/0,J/A/0,JeA50,J/A/0,J/A/0,J/A/0,J/A/0,J/A/0,J///0,N3,A22,@00,@00
1700 DATAJ///0,JeeV0,JJK10,Jee10,J9/T0,JC090,J5090,J2/q0,J///0,AA,@00,@00,@00
1710 DATAJ///0,NWT^0,J/889,JJ<<0,K0¥8B,ﾀ80oK,J0nK0,QJ8r0,J///0,G5,Q31,Q51,@00
1720 DATAJ/Ae0,RJ/1o,M/;/9,M018B,J8//0,K_W<K,J///0,J4;S0,J///0,E5,K41,A22,@00
1730 DATA¥//e0,KS/0J,J/=20,K318K,J>0a0,K5W0T,J//80,KNJ?0,J///0,C2,RA2,@00,@00
1740 DATAM///0,JS/dK,M9S/0,M/A¥K,MJJ/0,_100K,Y/</0,¥2/10,J///0,B3,RA2,@00,@00
1750 DATAJ///0,J=1V0,JJL00,J/K10,J70t0,J/K80,JJK50,J<010,J///0,AA,@00,@00,@00
1760 DATAJ///0,J///0,J///0,J///0,J///0,J///0,J///0,J///0,J///0,AA,J63,K54,L44
1770 DATAK34,J24,I34,H44,I54
```

★ある日，病院へ行った。すると，どこかのおいちゃんが，診察券とまちがえて，ある店のサービス券を提出していた。だれにもマネできまい!!（栃木県大田原市・小沼忠雄15才）……【影：私はトランプでお金をおろそうとした。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

反射神経が必要な思考ゲーム

反射神経衰弱
（はんしゃしんけいすいじゃく）



米マガ

内容

壁にはね返って飛んでくるボールをよけながら神経衰弱をするゲームです。

遊びかた

プログラムを打ち込んだら，ひとまずSAVEしてください。

RUNすると，どの面からはじめるのか聞いてきますので，1から10までの数字を入力してください。入力したら文字カード（白い四角）がいくつか表示され，そしてメッセージがでますので，それを参考にゲームを進めてください。

たとえば,「同じ文字を2個ずつ8組取ってください」とでれば，2個ずつカードをめくっていき，二つとも同じ文字であればその二つのカードを取る（実際は消えるだけ）ことができます。このようにして8組取れば，その面はクリアです。

しかし，飛んでくるボールに当たると上の紫の棒が短くなり，なくなるとゲーム・オーバーです。なお，面は10面まで用意されています。

操作方法

まず，カードをめくるにはカードの上に自分（白いひし形）を移動させ，スペース・キーを押せばめくれますが，すでに裏返っているカードはめくれません。そして，自分を動かすには，テンキーの[8]で上，[2]で下，[4]で左，[6]で右に動きます。

《第1表》変 数 表

F3…マシン語データの行番号
I, U…FOR～のカウンタ
N……エネルギーのアドレス
G……ボールの数
C……組み合わせ数
S……1組のカード数
L……ボールの速さ，A，B衝突判定用
TX…ボールとカードのX座標
TY…ボールとカードのY座標
TA…ボールとカードのアドレス

改造のしかた

面データの作りかたについて説明します。面データは510行と520行にあり，一つの面につき四つのデータがあります(最初の四つはダミー)。それは順に，ボールの数，組合わせ数，1組のカードの数,ボールの速さ(1から100まで)になっていますので，変更したいかたはしてみてください。

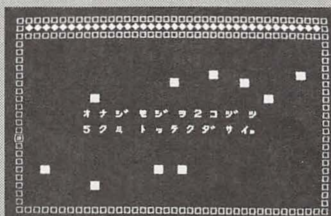
苦労話

じつは,この作品は初投稿なのです。はじめて作ったせいか，とにかくバグの続出には苦労しました。その中でも何よりマシン語にはまいりました。マシン語ルーチンは一度最初から作り直しました。その結果約50バイト短くなったので，プログラムの組みかたによってかなりの差がでるものだと感心させられました。

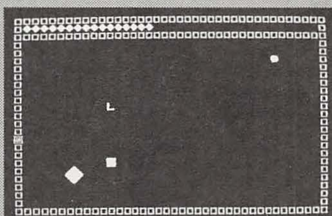


編：単純だけど楽しいゲームですね。

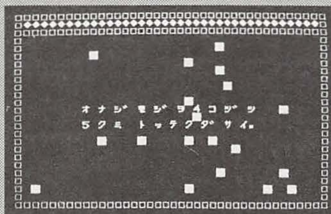
Dr.D：プログラムのほうもそんなに高度なことはやっていないからな。ところで390行のTHEN 440 ELSE 120を，THEN M＝1とし,さらに395GOTO 120を追加すると,10面までいったら1面にもどれるようになるぞ。タイトルやエンディングもくふうしてみたらどうかな？



▲《写真1》まず最初は同じ文字を2個ずつ取っていきます



▲《写真2》最後の1個。この文字を組み合わせることができればクリア



▲《写真3》同じ文字を4個，しかも5組だ!!ボールの数も増えるゾ!!



▲《写真4》うひゃー!すごい攻撃!!たまらずゲーム・オーバー

★雨の日に，「ピチピチギャルギャルランランラン♪」と歌いながら登校するNは，もはや常人ではない。(三重県四日市市・中津君はキンドーさん14才)……【編：このかえ歌のセンス！まさに影さんと同じだなあー！】

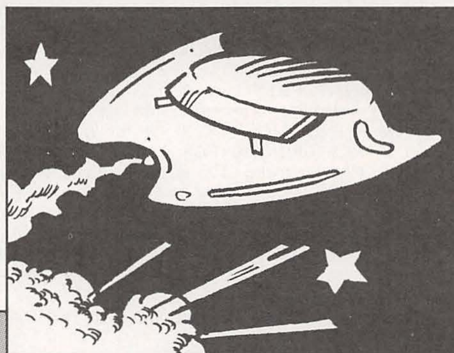
```
10 '====================ｼｮｷ ｾｯﾃｲ====================
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR 300,&HC4FF:DEFINT A-Z
30 DIM J(10),N(50):RESTORE 610:F3=600
40 '===================ﾏｼﾝｺﾞ ﾖﾐｺﾐ===================
50 FOR I=&HCA00 TO &HCBA0 STEP 16:FOR U=0 TO 15:READ B$
60  IF B$<>"/" THEN F=VAL("&H"+B$):F2=F2+F:POKE I+U,F ELSE 90
70 NEXT:READ D$:IF F2=VAL("&H"+D$) THEN F2=0:F3=F3+10:NEXT
80 PRINT F3;"ｷﾞｮｳ ﾆ ERROR ｶﾞ ｱﾘﾏｽ｡":BEEP:END
90 '===================ｼｮｷ ｾｯﾃｲ 2===================
100 INPUT "ﾄﾞﾉﾒﾝ ｶﾗ ﾊｼﾞﾒﾏｽｶ";M:IF M<1 OR M>10 THEN 100
110 RESTORE 510:FOR I=1 TO M*4:READ Z1:NEXT
120 PRINT CHR$(12):LINE (0,0)-(39,24),"□",4,B:LINE (0,2)-(39,2),"□",4
130 LINE (1,1)-(37,1),"◆",3:N=&HF3C4
140 COLOR 7:DEFUSR2=&HCB8A:Q=USR2(0)
150 READ G,C,S,L:DEFUSR0=&HCA00:DEFUSR1=&HCA6D
160 '====================ﾓｼﾞ ｻｸｾｲ====================
170 FOR I=1 TO C:Z=1+INT(RND(1)*26)
180  FOR U=1 TO S
190   GOSUB 460:POKE TA,135:DA=TA AND &HFFF:POKE DA OR &HD000,Z
200  NEXT
210 NEXT
220 '===================ﾎﾞｰﾙ ｻｸｾｲ===================
230 FOR D=&HCC00 TO &HCC00+G*6 STEP 6
240  POKE D,0:POKE D+1,INT(RND(1)*4):GOSUB 460
250  POKE D+2,TY:POKE D+3,TX:POKE D+4,TA AND &HFF:POKE D+5,TA/256 AND &HFF
260 NEXT
270 '==============ｼﾞﾌﾞﾝ ﾉ ｼｮｷｾｯﾃｲ==============
280 E(0)=&H50:E(1)=&HF8:E(2)=11:E(3)=19:E(5)=S:E(9)=&HC5:E(10)=C
290 FOR I=0 TO 10:POKE &HC904+I,E(I):NEXT:GET@(7,12)-(31,14),N
300 LOCATE 8,12:PRINT "ｵﾅｼﾞ ﾓｼﾞ ｦ";S;"ｺﾂﾞﾂ"
310 LOCATE 7,14:PRINT C;"ｸﾐ ﾄｯﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
320 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 320 ELSE PUT@(7,12)-(31,14),N:A=G
330 '==================ﾒｲﾝ ｼｮﾘ ﾙｰﾁﾝ==================
340 B=USR1(0):T=T+L:IF T>=100 THEN T=T-100:A=USR0(G)
350 IF A+B<>G THEN BEEP1:POKE N,0:N=N-2:IF N=&HF37A THEN 410
360 BEEP0:IF PEEK(&HC90E)>0 THEN 340
370 '=====================ﾒﾝ ｸﾘｱ=====================
380 LOCATE 12,12:PRINT M;"ﾒﾝ ｸﾘｱ"
390 FOR I=1 TO 5000:NEXT:M=M+1:IF M>10 THEN 440 ELSE 120
400 '===================G A M E  O V E R===================
410 BEEP0:LOCATE 10,12:PRINT "G A M E   O V E R"
420 LOCATE 10,16:PRINT "ﾓｰｲﾁﾄﾞﾔﾘﾏｽｶ? (Y/N)"
430 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y"THEN 100 ELSE IF A$<>"N" AND A$<>"n" THEN 430
440 WIDTH 80,25:END
450 '========ﾗｯｽｳ ﾄ ｿﾉｱﾄﾞﾚｽ ｦ ﾓﾄﾒﾙ=========
460 TX=INT(RND(1)*36)+1:TY=INT(RND(1)*22)+1
470 TA=&HF302+TY*120+TX*2:GET@(TX-1,TY-1)-(TX+1,TY+1),J
480 IF J(0)+J(1)+J(2)+J(3)+J(4)=0 THEN RETURN ELSE 460
500 '====================ﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ====================
510 DATA 0,0,0,0,1,8,2,100,4,4,3,20,3,3,5,30,6,5,2,100,2,5,4,40
520 DATA 5,7,2,100,2,2,10,20,4,5,3,100,5,25,2,75,1,2,26,1
600 '===================ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ===================
610 DATA F3,22,02,C9,ED,73,00,C9,31,00,CC,7E,08,C1,D1,E1,7FF
620 DATA C5,7E,FE,EC,20,01,71,78,06,00,0E,78,1C,0F,30,05,523
630 DATA 05,0E,88,1D,1D,09,0F,38,05,23,23,14,18,03,2B,2B,1F5
640 DATA 15,C1,7A,FE,02,38,04,FE,25,38,04,78,EE,02,47,7B,615
650 DATA FE,04,38,04,FE,17,38,04,78,EE,01,47,7E,36,EC,E5,6C2
660 DATA D5,FE,E4,38,09,FE,E8,30,04,2A,02,C9,77,AF,4F,C5,841
670 DATA 08,E1,E1,E1,3D,20,A5,ED,7B,00,C9,FB,C9,F3,E5,2A,9A4
680 DATA 04,C9,ED,5B,06,C9,DB,00,47,7A,CB,60,20,07,FE,02,6D2
690 DATA 38,03,15,2B,2B,CB,70,20,07,FE,24,30,03,14,23,23,3B7
700 DATA 7B,CB,50,20,09,FE,16,30,05,1C,01,78,00,09,DB,01,482
710 DATA 0F,38,0A,7B,FE,04,38,05,1D,01,88,FF,09,ED,53,06,4FF
720 DATA C9,ED,5B,04,C9,22,04,C9,E5,ED,52,28,26,EB,DD,21,828
730 DATA 97,CB,FD,26,04,7C,E6,0F,F6,D0,57,5D,1A,FE,41,30,7FD
740 DATA 05,B7,28,02,3E,87,77,DD,4E,00,06,00,09,DD,23,FD,559
750 DATA 25,20,E2,E1,DD,21,97,CB,FD,26,04,7E,FE,EC,20,03,81A
760 DATA D1,12,D5,3E,E8,FD,94,77,7C,E6,0F,F6,D0,57,5D,E5,9B6
770 DATA DB,09,E6,40,20,74,1A,B7,28,70,FE,41,30,6C,C6,40,6E8
780 DATA 12,D5,F5,ED,4B,08,C9,2A,0A,C9,BD,28,05,6F,61,22,6BE
790 DATA 0A,C9,7C,08,2A,0C,C9,0C,ED,43,08,C9,78,B9,38,0E,5DA
800 DATA 73,23,72,23,22,0C,C9,20,3F,08,B7,20,3B,0C,0D,FD,4B1
810 DATA 69,2B,56,2B,5E,7A,E6,0F,F6,F0,47,4B,3A,0B,C9,B7,71F
820 DATA 28,09,1A,D6,40,12,3E,87,02,18,02,12,02,FD,2D,20,3B2
830 DATA E0,22,0C,C9,B7,3E,00,32,08,C9,32,0B,C9,E1,7C,D1,703
840 DATA 20,9F,21,0E,C9,35,18,02,E1,E1,E1,DD,5E,00,16,00,5FA
850 DATA 19,DD,23,FD,25,C2,EB,CA,E1,C9,21,00,D3,11,01,D3,835
860 DATA 01,00,0D,75,ED,B0,C9,02,76,02,00,00,00,00,00,00,363
870 DATA /
```

★あーっ，常連になりたい，常連になりたい，常連になりた〜いっ！(神奈川県横浜市・RBO22才)……【影：おもしろいハガキを毎月送って，ハガキを毎月送って，毎月送って一っ‼そうすれば，キミも常連の仲間入り。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

シューティング+RPG

レーザーファイト



江頭　相

◆ストーリー

私たちの乗っている宇宙船は目的をはたして光速で地球にもどる途中だった。しかし，光の切れ目に迷い込み，気がつくとそこは次元間の海賊のたまり場だった。

◆細部

シューティングです。テンキーで8方向へ移動，スペース・キーでレーザー砲，X キーでショック砲，Z キーでビーム砲を撃ちます。これで海賊（**第1表**）をやっつけるだけです。

※マークは機雷で，レーザーかビームで破壊するとスコアがあがっていきます。海賊を破壊するとつぎのラウンドへ行きます。あと海賊を破壊してもスコアが増えます。スコアはエネルギー源で次ラウンドのはじめにスコアと引きかえにパワーアップができます。

8ラウンドで1周。2周目，16ラウンドをクリアすると簡易なデモをして終わります。16ラウンドぐらい行くとかなりむずかしいと思います。

◆パワーアップ

今までためたスコアと引きかえにつぎのような物を身につけることができます。

1：レーザー・ディスタンス＋1
　レーザーの飛距離が1増す。最高10まで増やせる。右のLASERで表示

2：レーザー・ダメージ＋1
　レーザーの敵に与えるダメージが増す。最高5まで。右のDAMAGEで表示

3：ショック・ウエポン
　ショック砲が使用可能になる。ちなみにショック砲で機雷を破壊してもスコアにならない。右のSHOCKで表示

4：ビーム・ウエポン
　ビーム砲が使用可能になる。右のBEAMで表示

5：エネルギー＋10
　宇宙船のヒット・ポイントが10増す。最高は200まで。右のH.P.で表示。海賊の攻撃を受けたり，機雷にぶつかると減る

6：エクステンド
　宇宙船が1機増える。最高6機までストック可能。右の♣の数で表している

宇宙船が海賊にやられたりすると死んで，パワーアップはショックもビームもなくなり，レーザーの長さと威力が1ずつ減り，ヒット・ポイントもラウンド相応の値になってしまう。

◆補足

ショックを使うごとにヒット・ポイント－1，ビームを使うごとにヒット・ポイント－2ずつ消費する。また，海賊と接触するとヒット・ポイントが大量に減る。

ショックは画面のはじのほうでは使えない。威力としてはレーザー1～5，ショック5，ビーム20ほどそれぞれ敵にダメージを負わせる。

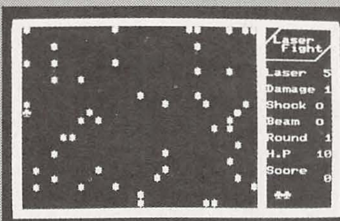
死んだときはパワーアップ・モードからはじまる。パワーアップ・モードでは，パワーアップするたびに消費スコアが増えていく。

参考にしたもの
　1988年12月号 131ページ
　「The House of きかい」

★　　★

《第1表》海賊の種類

ラウンド	名前	説　明
1	ZA-1	弱いビームを撃ってくる
2	ZA-2	2連レーザーを撃ってくる。少々強い
3	KA-1	機雷を発射する。こいつでスコアをかせぐといい
4	WAPL	半径5ブロックのところにランダムでワープする
5	LZAP	火炎砲を撃つ。多少頑丈。
6	CL-1	透明で見えない。とくに攻撃はしてこないが気を付けること
7	SP-1	強力な波動砲を撃つ
42	BOSS	アステロイドリングと長大なレーザーのコンビネーションで攻撃してくる



▲《写真1》ゲーム・スタート!!まず，敵を倒す前に，まわりの※マークを壊せ!!



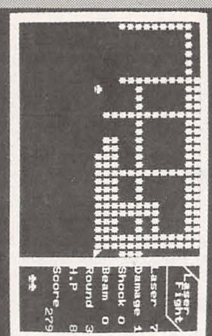
▼《写真2》だいたい全部取ったら敵との一騎討ち!! H.P.に合わせた攻撃を

★僕は，テストの解答用紙にへのへのもへじを書いて，減点されてしまった超強者です。（岩手県盛岡市・ぺてん師13才）……【影：へのへのもへじみたいな手ぬき作品じゃなく，力作を描けば点数もあがったかもね。】

POWER UP MODE
1 LASER DISTANCE+1 20sc
2 LASER POWER+1 40sc
3 SHOCK WEAPON 60sc
4 BEAM WEAPON 80sc
5 ENERGY+10 1sc
6 EXTEND 150sc
INPUT NUMBER (1~6 0=QUIT)■

Laser Fight
Laser 5
Damage 1
Shock 0
Beam 0
Round 2
H.P 4
Score 106

▲《写真3》これがパワーアップ・モード。レーザーとダメージはＭＡＸにしよう



▼《写真4》この面では、敵が※をだしてくる。この面で十分にスコアをかせげ!!

レーザーファイトのプログラム・リスト

```
10 GOTO 1880
20 '▓▓▓ SUB ▓▓▓
30 '▓▓▓ ジブン ヒョウジ&ケス ▓▓▓
40 COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT "♣":RETURN
50 POKE VR+X+X+Y*120,0:RETURN
60 '▓▓▓ テキ ヒョウジ&ケス ▓▓▓
70 COLOR C(RO):LOCATE EX,EY:PRINT CHR$(EC(RO)):RETURN
80 POKE VR+EX+EX+EY*120,0:RETURN
90 '▓▓▓ ビープ ▓▓▓
100 FOR B=1 TO 30:BEEP BE:BEEP 0:NEXT:RETURN
110 '▓▓▓ レーザー ▓▓▓
120 IF X=28 THEN GOSUB 100:RETURN ELSE ED=LD:FC=LE:GOSUB 270:COLOR 7:BEEP BE
130 FOR I=1 TO F1:EK=PEEK(VR+X+X+I+I+Y*120):GOSUB 300:LOCATE X+I,Y:PRINT "-"
140 NEXT:FOR I=1 TO F1:LOCATE X+I,Y:PRINT " ":BEEP 0:GOTO 200
150 '▓▓▓ ショック ▓▓▓
160 IF X<3 OR X>26 OR Y<3 OR Y>20 THEN GOSUB 100:RETURN
170 FOR I=1 TO 2:LINE(X-I,Y-I)-(X+I,Y+I),"#",2,B:NEXT:GOSUB 100
180 IF ABS(X-EX)<3 AND ABS(Y-EY)<3 THEN EH=EH-5:GOSUB 100:GOSUB 370
190 HP=HP-1:GOSUB 360:FOR I=2 TO 1 STEP -1:LINE(X-I,Y-I)-(X+I,Y+I)," ",B
200 NEXT:RETURN
210 '▓▓▓ ビーム ▓▓▓
220 IF X=28 THEN GOSUB 100:RETURN ELSE ED=20:FC=7:GOSUB 270:COLOR 4
230 FOR I=1 TO F1:EK=PEEK(VR+X+I+X+I+Y*120):GOSUB 300:LOCATE X+I,Y:PRINT "■"
240 BEEP BE:BEEP 0:NEXT:HP=HP-2:GOSUB 360
250 FOR I=F1 TO 1 STEP -1:LOCATE X+I,Y:PRINT " ":GOTO 200
260 '▓▓▓ チェック 1 ▓▓▓
270 IF X+FC>28 THEN F1=28-X ELSE F1=FC
280 RETURN
290 '▓▓▓ チェック 2 ▓▓▓
300 IF EK=42 THEN GOSUB 340
310 IF EK=EC(RO) THEN EH=EH-ED:GOSUB 100:GOSUB 370
320 RETURN
330 '▓▓▓ ※ ハカイ ▓▓▓
340 SC=SC+RND(1)*5+1:RETURN
350 '▓▓▓ タイリョク ハンテイ ▓▓▓
360 IF HP<1 THEN 1570 ELSE RETURN
370 IF EH<1 THEN 1350 ELSE RETURN
380 '▓▓▓ スコア ▓▓▓
390 COLOR 6:LOCATE 35,16:PRINT USING "###";HP
400 LOCATE 32,19:PRINT USING "######";SC:RETURN
410 '▓▓▓ PEEK ▓▓▓
420 AT=PEEK(VR+(EX-I)*2+EY*120):RETURN
430 '▓▓▓ テキ コウゲキ ▓▓▓
440 ON RO GOTO 460,510,560,590,660,700,720,780
450 '
460 IF EX<6 THEN RETURN ELSE COLOR 5:FOR I=1 TO 5:GOSUB 420
470 IF AT=235 THEN HP=HP-1-TD(1):GOSUB 100:GOSUB 360
480 BEEP BE:LOCATE EX-I,EY:PRINT "・":BEEP 0:NEXT
490 FOR I=1 TO 5:LOCATE EX-I,EY:PRINT " ":NEXT:RETURN
500 '
510 IF EX<8 THEN RETURN ELSE COLOR 1:BEEP BE:FOR I=1 TO 6
520 GOSUB 420:IF AT=235 THEN HP=HP-3-TD(2):GOSUB 100:GOSUB 360
530 LOCATE EX-I,EY:PRINT "=":NEXT:BEEP 0
540 FOR I=1 TO 7:LOCATE EX-I,EY:PRINT " ":NEXT:RETURN
550 '
560 X3=RND(1)*EX+1:Y3=RND(1)*EY+1:BEEP BE
570 LINE(X3,Y3)-(EX-1,EY),"*",7,B:BEEP 0:GOSUB 70:RETURN
580 '
590 XP=RND(1)*10-5:YP=RND(1)*10-5:FOR I=1 TO 10:BEEP BE:FOR U=1 TO 5
600 BEEP 0:NEXT U,I:GOSUB 80:BEEP BE:EX=EX+XP:EY=EY+YP
610 IF EX<1 THEN EX=1 ELSE IF EX>28 THEN EX=28
620 IF EY<1 THEN EY=1 ELSE IF EY>22 THEN EY=22
630 GOSUB 70:BEEP 0:IF EX=X AND EY=Y THEN HP=HP-(RO+RU)*10 ELSE RETURN
640 GOSUB 100:GOSUB 360:RETURN
650 '
660 IF EX<9 THEN RETURN ELSE COLOR 6:LOCATE EX-8,EY:PRINT "@@@@@@@@":GOSUB 100
670 IF EY=Y AND SGN(EX-X)=1 AND EX-X<9 THEN HP=HP-7-TD(3):GOSUB 100:GOSUB 360
680 LOCATE EX-8,EY:PRINT SPC(8)
690 '
700 RETURN
710 '
720 IF EX=1 THEN RETURN ELSE IF EX<11 THEN F5=EX-1 ELSE F5=10
730 COLOR 7:FOR I=1 TO F5:GOSUB 420
740 IF AT=235 THEN HP=HP-20-TD(4):GOSUB 100:GOSUB 360
750 LOCATE EX-I,EY:BEEP BE:PRINT "(":BEEP 0:NEXT
760 FOR I=F5 TO 1 STEP -1:LOCATE EX-I,EY:PRINT " ":NEXT:RETURN
770 '
780 IF EX<7 OR EX>22 OR EY<7 OR EY>16 THEN 820
790 BEEP BE:LINE(EX-6,EY-6)-(EX+6,EY+6),"ロ",3,B
800 IF ABS(EX-X)<7 AND ABS(EY-Y)<7 THEN HP=HP-15-TD(5):GOSUB 100
810 GOSUB 360:LINE(EX-6,EY-6)-(EX+6,EY+6)," ",B:BEEP 0:RETURN
820 IF EX=1 OR EX=28 OR EY=1 OR EY=22 THEN RETURN
830 BEEP BE:LINE(EX,EY-1)-(EX,1),"|",1:LINE(EX,EY+1)-(EX,22),"|",1
840 LINE(EX-1,EY)-(1,EY),"-",1:LINE(EX+1,EY)-(28,EY),"-",1:BEEP 0
850 IF X=EX OR Y=EY THEN HP=HP-13-TD(2):GOSUB 100:GOSUB 360
860 LINE(EX,EY-1)-(EX,1)," ":LINE(EX,EY+1)-(EX,22)," "
870 LINE(EX-1,EY)-(1,EY)," ":LINE(EX+1,EY)-(28,EY)," ":RETURN
880 '▓▓▓ メイン ▓▓▓
890 GOSUB 1160:GOSUB 1240:IF RU=8 THEN F0=2 ELSE F0=1
900 X=1:Y=11:EX=28:EY=11:EH=EH(RO)*F0:GOSUB 40:GOSUB 70
910 GOSUB 390:I0=INP(0):I1=INP(1)
920 MX=(I0=239)-(I0=191)+(I0=235)-(I0=187)
930 MY=-(I0=251)+(I1=254)-(I0=235)-(I0=187)
940 IF MX=0 AND MY=0 THEN 950 ELSE GOSUB 50:X=X+MX:Y=Y+MY
950 PE=PEEK(VR+X+X+Y*120)
960 IF PE=135 THEN X=X-MX:Y=Y-MY:GOSUB 40:GOTO 990 ELSE GOSUB 40
970 IF PE=42 THEN HP=HP-INT(RND(1)*5+1):GOSUB 340:GOSUB 360
980 IF PE=EC(RO) THEN HP=HP-(RN+RU)*10:GOSUB 100:GOSUB 360
990 I5=INP(5):I9=INP(9):IF I9=191 OR I9=187 THEN GOSUB 120:GOTO 1030
1000 IF I5=254 AND SC$="●" THEN GOSUB 160:GOTO 1030
1010 IF I5=251 OR I5=235 OR I5=187 THEN IF BM$="●" THEN GOSUB 220:GOTO 1030
1020 '
1030 IF X>EX THEN BA=1 ELSE IF Y=EY THEN BA=4 ELSE IF X=EX THEN BA=3 ELSE BA=2
1040 RN=RND(1)*12+1:PK=PEEK(VR+(EX+OX(BA,RN))*2+(EY+OY(BA,RN))*120)
1050 IF PK=135 OR PK=42 THEN 1070
1060 GOSUB 80:EX=EX+OX(BA,RN):EY=EY+OY(BA,RN)
```

★日本三景の一つ宮島へ行ったとき，途中の書店でベーマガを買い，読みながら歩いているとうしろからベーマガを引っぱるものが，よく見ると鹿がベーマガをくわえ，食べていた。(広島市・湯川義信27才)……【編：ホー。】

```
1070 GOSUB 70:IF EX=X AND EY=Y THEN HP=HP-(RO+RU)*10:GOSUB 100:GOSUB 360
1080 RN=RND(1)*6+1:ON (RU=8)+2 GOTO 1090,1100
1090 ON BA GOTO 1110,1130,1110,1130
1100 ON BA GOTO 1120,1110,1120,1110
1110 ON RN GOTO 1140,1140,1140,910,910,910
1120 ON RN GOTO 1140,910,910,910,910,910
1130 ON RN GOTO 1140,1140,1140,1140,1140,910
1140 GOSUB 440:GOTO 910
1150 ' ｶﾞﾒﾝ
1160 LINE(0,0)-(29,23),"■",5,B:LINE(29,0)-(38,23),"■",5,B
1170 COLOR 7:FOR I=1 TO 4:LOCATE 30,I:PRINT ST$(I):NEXT
1180 FOR I=6 TO 18 STEP 2:LOCATE 30,I:PRINT ST$(I/2+2):NEXT
1190 LOCATE 36,6:PRINT USING "##":LE:LOCATE 37,8:PRINT USING "#":LD
1200 LOCATE 36,10:PRINT USING "&&";SC$:LOCATE 36,12:PRINT USING "&&";BM$
1210 LOCATE 36,14:PRINT USING "##":RO+RU
1220 COLOR 6:LOCATE 31,21:PRINT STRING$(ME-1,"♣"):RETURN
1230 ' ROUND ﾋｮｰｼﾞ
1240 ON RO GOTO 1250,1270,1280,1290,1300,1310,1320,1330
1250 FOR I=1 TO 50:LOCATE INT(RND(1)*28)+1,INT(RND(1)*22)+1
1260 COLOR 7:PRINT "*":NEXT:RETURN
1270 LINE(1,1)-(28,22),"*",7:LINE(1,22)-(28,1),"*",7:LINE(14,1)-(14,22),"*",7
1280 RETURN
1290 LINE(2,2)-(27,21),"*",7,B:RETURN
1300 FOR I=1 TO 19 STEP 2:LINE(I,1)-(I,22),"*",7:NEXT:RETURN
1310 FOR I=1 TO 100:LOCATE INT(RND(1)*28)+1,INT(RND(1)*22)+1:GOTO 1260
1320 LINE(1,1)-(28,10),"*",7,BF:LINE(1,12)-(28,22),"*",7,BF:RETURN
1330 LINE(1,1)-(14,22),"*",7,BF:RETURN
1340 ' ROUND ｸﾘｱ
1350 FOR I=1 TO 5:GOSUB 70:GOSUB 100:LOCATE EX,EY:PRINT "X":NEXT
1360 COLOR 6:LOCATE 9,11:PRINT "ROUND CLEAR":FOR I=1 TO 3000:NEXT
1370 SC=SC+RO*10+RU*100:IF RO=8 THEN IF RU=8 THEN 1650 ELSE 1380 ELSE 1390
1380 RO=0:RU=8:RESTORE 2070:FOR I=1 TO 5:READ TD(I):NEXT
1390 RO=RO+1:PRINT CHR$(12)
1400 GOSUB 1160:GOSUB 390:COLOR 7:LOCATE 2,2:PRINT "―――POWER UP MODE―――"
1410 COLOR 6:F3=1:FOR I=4 TO 14 STEP 2:LOCATE 2,I
1420 PRINTUSING"# &                &####sc";F3,PW$(I),PS(I)+FA(F3):F3=F3+1:NEXT
1430 COLOR 7:LOCATE 2,16:PRINT "INPUT NUMBER (1~6 0=QUIT)";:IN$=INPUT$(1)
1440 ON VAL(IN$) GOTO 1450,1460,1470,1480,1490,1510:PRINT CHR$(12):GOTO 890
1450 FB=10:IF LE=10 THEN BEEP:GOTO 1430 ELSE GOSUB 1540:LE=LE+1:GOTO 1400
1460 FB=20:IF LD=5 THEN BEEP:GOTO 1430 ELSE GOSUB 1540:LD=LD+1:GOTO 1400
1470 FB=20:IF SC$="●" THEN BEEP:GOTO 1430 ELSE GOSUB 1540:SC$="●":GOTO 1400
1480 FB=60:IF BM$="●" THEN BEEP:GOTO 1430 ELSE GOSUB 1540:BM$="●":GOTO 1400
1490 FB=1:IF HP=200 THEN BEEP:GOTO 1430
1500 GOSUB 1540:IF HP>190 THEN HP=200:GOTO 1400 ELSE HP=HP+10:GOTO 1400
1510 FB=FA(6)+PS(14):IF ME=7 THEN BEEP:GOTO 1430 ELSE GOSUB 1540:ME=ME+1
1520 GOSUB 1160:GOSUB 390:GOTO 1410
1530 '
1540 IN=VAL(IN$):IF SC<PS(IN*2+2)+FA(IN) THEN BEEP:GOTO 1430
1550 SC=SC-PS(IN*2+2)-FA(IN):FA(IN)=FA(IN)+FB:GOSUB 100:RETURN
1560 ' ｼﾝﾀﾞ
1570 LOCATE X,Y:PRINT "X":FOR I=1 TO 5:GOSUB 100:NEXT:FOR I=1 TO 3000:NEXT
1580 ME=ME-1:IF ME=0 THEN COLOR 3:LOCATE 9,11:PRINT "GAME OVER" ELSE 1600
1590 FOR I=1 TO 3000:NEXT:PRINT CHR$(12):GOTO 1780
1600 PRINT CHR$(12):HP=RO*10:SC$="o":BM$="o"
1610 IF LE>5 THEN LE=LE-1
1620 IF LD>1 THEN LD=LD-1
1630 PRINT CHR$(12):GOTO 1400
1640 ' ENDING
1650 PRINT CHR$(12)
1660 IF EY>20 THEN EY=20 ELSE IF EY<3 THEN EY=3 ELSE IF EX<3 THEN EX=3
1670 GOSUB 40:LOCATE EX,EY:PRINT "X"
1680 FOR I=1 TO 200:E1=RND(1)*7-3:E2=RND(1)*7-3:E3=RND(1)*8:E4=RND(1)*10+33
1690 BEEP BE:COLOR E3:LOCATE EX+E1,EY+E2:PRINT CHR$(E4):BEEP 0:NEXT
1700 PRINT CHR$(12)
1710 GOSUB 40:FOR I=1 TO 5:COLOR INT(RND(1)*8)
1720 LOCATE INT(RND(1)*39),INT(RND(1)*23):PRINT "・":NEXT
1730 GOSUB 50:LOCATE 37,Y:PRINT "⌒":LOCATE 37,Y+1:PRINT "◡"
1740 X=X+1:FOR I=1 TO 150:NEXT:IF X<38 THEN 1710
1750 F7=1:FOR U=1 TO 50:FOR I=1 TO F7:BEEP BE:NEXT I
1760 F7=F7+2:BEEP 0:NEXT U:CONSOLE ,,,0:COLOR 4:PRINT CHR$(12)
1770 FOR I=1 TO 5:LOCATE 9,I*2+1:PRINT EN$(I):NEXT
1780 CS#=(RO+RU+SC)*100+ME*1000
1790 LOCATE 11,13:PRINT EN$(6):LOCATE 11,15:PRINT USING "######## pts";CS#
1800 IF HI#<CS# THEN HI#=CS#:LOCATE 11,17:PRINT "It is hi score !!!"
1810 LOCATE 11,19:PRINT EN$(7):LOCATE 11,21:PRINT USING "######## pts";HI#
1820 COLOR 6:LOCATE 11,23:PRINT EN$(8)
1830 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1830 ELSE IF A$=CHR$(167) THEN HP=200:GOTO 1850
1840 LE=5:LD=1:HP=10:SC=0:RO=1:RU=0:SC$="o":BM$="o":FOR I=1 TO 5:TD(I)=0:NEXT
1850 FOR I=1 TO 6:FA(I)=0:NEXT:BEEP 0
1860 ME=3:CONSOLE ,,,1:PRINT CHR$(12):GOTO 1990
1870 ' ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
1880 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR:DEFINT A-Z:PRINT CHR$(12)
1890 ME=3:LE=5:LD=1:HP=10:RO=1:VR=-3326:SC$="o":BM$="o"
1900 DIM PW$(14),PS(14),ST$(11),TY$(14),OX(4,12),OY(4,12)
1910 '
1920 FOR I=1 TO 8:READ EC(I),EH(I),C(I):NEXT
1930 RESTORE 2080:FOR I=1 TO 11:READ ST$(I):NEXT
1940 FOR I=4 TO 14 STEP 2:READ PW$(I),PS(I):NEXT
1950 FOR U=1 TO 4:FOR I=1 TO 12:READ OX(U,I):NEXT I,U
1960 FOR U=1 TO 4:FOR I=1 TO 12:READ OY(U,I):NEXT I,U
1970 FOR I=1 TO 14:READ TY$(I):NEXT:FOR I=1 TO 8:READ EN$(I):NEXT
1980 ' ﾀｲﾄﾙ
1990 COLOR 7:FOR I=2 TO 7:LOCATE 0,I:PRINT TY$(I-1):NEXT
2000 COLOR 2:FOR I=10 TO 15:LOCATE 0,I:PRINT TY$(I-3):NEXT
2010 COLOR 5:LOCATE 10,18:PRINT TY$(13)
2020 LOCATE 13,20:PRINT TY$(14):LINE 20,3
2030 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2030 ELSE IF A$=CHR$(9) THEN BE=0 ELSE BE=1
2040 PRINT CHR$(12):GOTO 890
2050 ' DATA
2060 DATA 236,8,7,237,15,7,229,30,4,233,30,3,62,60,2,96,40,7,232,50,6,234,80,1
2070 DATA 5,7,13,10,35
2080 DATA " /―――",/Laser," Fight/",______/
2090 DATA Laser,Damage,Shock,Beam,Round,H.P,Score
2100 DATA LASER DISTANCE+1,20,LASER POWER+1,40
2110 DATA SHOCK WEAPON,60,BEAM WEAPON,80,ENERGY+10,1,EXTEND,150
2120 DATA -1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,-1,1,0,0,-1,-1,1,1,-1,-1,-1,-1
2130 DATA -1,1,0,0,-1,1,0,0,0,0,1,1,-1,1,0,0,-1,-1,-1,1,1,1,-1,-1
2140 DATA 0,0,-1,1,0,0,0,0,-1,-1,1,1,0,0,-1,1,0,0,0,0,-1,-1,1,1
2150 DATA 0,0,-1,1,0,0,-1,-1,1,1,-1,1,0,0,-1,1,0,0,0,0,0,0,-1,1
2160 DATA "     _____"
2170 DATA "   //   ____ ____ __ ____ _ _"
2180 DATA "  //   // // //__ //  || // //"
2190 DATA "  //   // // /___ // |__ //___ "
2200 DATA " //  _____________________"
2210 DATA "________________________________"
2220 DATA "     _______/"
2230 DATA "   ▰   ▰▰  ▰  ▰"
2240 DATA "  ▰  ▰ ▰▰ ▰▰ ▰  /"
2250 DATA "
2260 DATA "▰――▰―▰▰▰▰▰――"
2270 DATA "________________________________"
2280 DATA Programed by A.E,Hit any key
2290 DATA Pirates are destoroyed,Then my ship warped,Returned to 3-dimension
2300 DATA So got to the earth,You are the best player,Your last score is
2310 DATA "     Hi score is",――See you again――
```

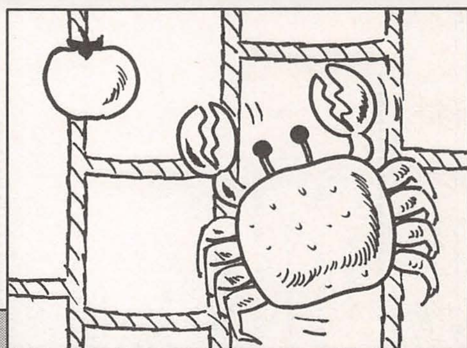
★ ★

★僕の友人のハンバーガー・ショップでの会話：友人「チーズバーガーとシェイクください」店員「ポテトはいかがですか？」友人「それじゃあアイスクリームください」(愛知県安城市・中野　淳15才)……【影：なるほど。】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

アミダ・パズル・ゲーム

ジクダミア



佐藤　秀継

内　容

アミダくじの要領でカニを操作して，指定された数だけ柿を取ってゴールに行くという内容のパズルゲームです。

遊びかた

最初，左上からカニが下に降りていき，曲がり角があると曲がりますが，横軸から縦軸に移るときは，上に行くか下に行くか入力しなければなりません。[2]で下，[8]で上です。このようにして，横軸にぶらさがっている柿を指定された数だけ取って，右下にあるハートのところへ行けば良いわけですが，曲がることができる回数が決まっており，ゴールしたとき，この数を上回っていたり，柿が指定された数以上，あるいは未満だとミスです。ギブアップのときは[g]を押してください。全16面でゲーム・オーバーはなく，全面クリアすると終わりです。

画面下部には，取らなければならない柿の数，現在取ってある柿の数，曲がり角を曲がれる回数，現在曲がった数の順に表示されています。言い忘れましたが，カニがアミダくじからはみだしてもミスです。やってみればわかると思います。

エディット・モードの使いかた

ゲーム中に[e]を押すとエディット・モードに移ります。カーソル・キーでカーソルを4方向に動かし，[z]を押すことによって横軸と柿，横軸だけの順に表示します（カーソルの左右に何もないときのみ）。それを消したいときは[x]を押してください。[CLS]で画面全体を消去できます。普通のゲームモードにもどりたいときは[r]を押してください。エディット・モードで作った面で遊びたいときは，[↵]を押せばできます。すると，柿の数とSTEP数を聞いてくるので入力しましょう。なお作った面のセーブ，ロードはできません。

プログラムについて

とくに変わったこともしていないので移植も改造も楽でしょう。タイトル画面がいらないという人は80行～220行を，エディット・モードがいらないという人は750行～990行をカットして結構です。

あと，ゲーム中，エディット・モード中は[カナ]，[SHIFT]は解除しておいてください。

★参考

ベーマガ84年4月号P.160

ＰＣ－6001・「あみだ虫」

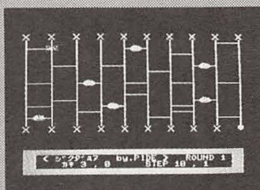
（小川邦久氏）

《第1表》変数表

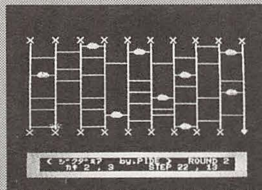
X, Y, VX, VY	自分(カニ)の座標
MC%, MC$	自分のキャラ
KC%, KC$	柿のキャラ
H	自分の進む方向
RD$	ラウンド数
L	ループ（キャラクター・データ読み込み）
C	タイトル画面の色
KK	取るべき柿の数
K	現在取った柿の数
SS	可能STEP数
S	現在のSTEP数
I$, I0, I1, I8	キー・スキャン
D, D$	画面データ
D, DD	自分のところにどんなキャラがある？
M, N	画面表示のためのループ
B	ブザーを鳴らすためのループ
HX, HY	画面作りのためのXY座標
G	"×"表示のためのループ
E	エディット・モード？
CX, CY	カーソルのX，Y座標
D1, D2	カーソルの左右に何がある？
R	ラウンド・データ読みのループ



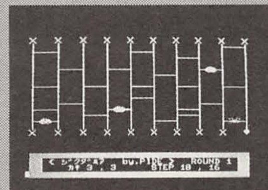
▲《写真1》タイトル画面。何かキーを押してスタート



▲《写真2》左上にいるカニくんを♡まで誘導しよう



▲《写真3》どうやらこのままではステップ・オーバーだ



▲《写真4》ステップ数ギリギリでクリアだ!!

PC-8001 mkII

★僕は，8月号の表紙のつぐ美ちゃんを見て，思わず「かわいい♡」と思ってしまった！影さんどうすればいいんだ？（千葉県印旛郡・関沢圭史14才）……【影：それなら，毎月ベーマガ買って表紙のつぐ美ちゃんを見よう！】

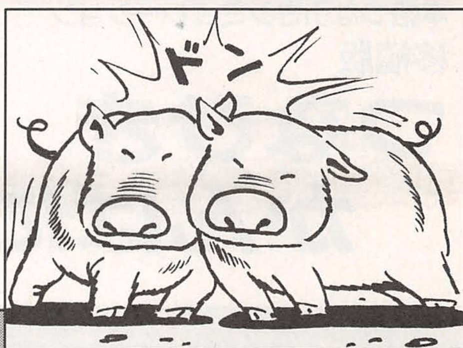
```
10  'oooooooooooooooooooo  < ｼﾞｸﾀﾞﾐｱ >    by.HIDE  oooooooooooooooooooo
20  '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ｼｮｷｾｯﾃｲ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
30  CMD SCREEN 2,0,6:CMD CLS 3:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
40  DEFINT A-Z:DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
50  DIM MC%(33),KC%(33),RD$(15),CA%(100):R=1:E=0
60  FOR L=0 TO 17:READ MC$:MC%(L)=VAL("&h"+MC$):NEXT L
70  FOR L=0 TO 17:READ KC$:KC%(L)=VAL("&h"+KC$):NEXT L
80  '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ﾀｲﾄﾙ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
90  LOCATE 0,4:COLOR 6
100 PRINT "●─●  ●● ┌────┐ ┌────┐●● ●────● ●─────┐"
110 PRINT "     ●  ●┘    │ ●┘───┤          ●    │"
120 PRINT "●─●  │         │      │  ●────●      │ ●┘"
130 PRINT "     │         │      │               │  "
140 PRINT "●────┘  ●──────┘ ●────┘  ●────● ●─┘    "
150 COLOR 4:PRINT:PRINT:PRINT "              for. PC-8001mk2SR"
160 COLOR 3:PRINT:PRINT:PRINT "                  by. HIDE"
170 CMD PUT@(32,120),MC%:CMD PUT@(272,120),KC%
180 COLOR 5:PRINT:PRINT:PRINT " < ｶﾆ >":LOCATE31,17:PRINT "< ｶｷ >"
190 IF C>7 THEN C=0
200 PRINT:LOCATE 12,20:COLOR C:PRINT "Pusy any Key !";
210 IF INKEY$="" THEN C=C+1:GOTO 190
220 CMD CLS 3:CONSOLE,,,0
230 GOSUB 550:GOTO 430
240 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ﾒｲﾝ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
250 P=FNP(X-1,Y)
260 IF P=233 THEN 460
270 IF P=240 THEN 510
280 IF P=149 THEN VX=X+SGN(H)*2:GOTO 400
290 IF P=150 THEN VY=Y+H:GOTO 400
300 IF ABS(H)=2 THEN 340
310 IF P=147 THEN S=S+1:H=2:VX=X+2:GOSUB 450
320 IF P=146 THEN S=S+1:H=-2:VX=X-2:GOSUB 450
330 GOTO 400
340 IF P<>146 AND P<>147 THEN 400
350 I$=INKEY$:I0=INP(0):I1=INP(1)
360 IF I$="e" THEN 750
370 IF I$="q" THEN 510
380 IF I0=251 THEN S=S+1:VY=Y+1:H=1:GOSUB 450:GOTO 400
390 IF I1=254 THEN S=S+1:VY=Y-1:H=-1:GOSUB 450:ELSE 350
400 PP=STATUSPOINT(VX*8+2,VY*8+2)
410 IF PP<>2 THEN 420 ELSE FOR B=1 TO 50:BEEP 1:NEXT B:BEEP0:K=K+1
420 CMD LINE(X*8-4,Y*8)-(X*8+11,Y*8+7),0,BF
430 CMD PUT@(VX*8-4,VY*8),MC%,OR:X=VX:Y=VY
440 LOCATE 7,22:PRINT "ｶｷ";KK;",";K;"     STEP";SS;",";S:GOTO 250
450 BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP0:RETURN
460 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ ? ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
470 IF K<>KK OR S>SS THEN 510 ELSE IF E=1 THEN BEEP:RETURN
480 BEEP:IF R=16 THEN 490 ELSE R=R+1:CMD CLS3:GOSUB 560:GOTO 430
490 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｵｰﾙﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ ! ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
500 BEEP:BEEP:CMD CLS 3:PRINT "ALL ROUND CLEAR !!!":END
510 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ﾐｽ ! ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
520 FOR B=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT B
530 IF E=1 THEN RETURN
540 CMD CLS3:GOSUB 570:GOTO 430
550 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ｶﾞﾒﾝｽﾞｸﾘ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
560 FOR D=1 TO 15:READ RD$(D):NEXT D:READ SS,KK
570 FOR M=1 TO 15:FOR N=1 TO 5
580 D$="&H"+MID$(RD$(M),N,1):D=VAL(D$)
590 HX=N*8-7:HY=M:BEEP 1:BEEP 0
600 ON INT(D/4)+1 GOSUB 710,720,730,740
610 HX=N*8-3:HY=M:BEEP 1:BEEP 0
620 ON D-INT(D/4)*4+1 GOSUB 710,720,730,740
630 NEXT N:NEXT M
640 VX=1:VY=1:H=1:S=0:K=0
650 FOR G=1 TO 37 STEP 4:LOCATE G,0:COLOR 0:PRINT "X";:NEXT G
660 FOR G=1 TO 33 STEP 4:LOCATE G,16:PRINT "X";:NEXT G
670 LOCATE 37,16:COLOR 2:PRINT "♥":COLOR 0
680 CMD LINE(8,160)-(303,192),2,BF
690 CMD LINE(24,167)-(287,184),0,BF
700 LOCATE 4,21:PRINT "< ｼﾞｸﾀﾞﾐｱ   by.PIDE >    ROUND";R:RETURN
710 LOCATE HX,HY:PRINT "|   ";:RETURN
720 LOCATE HX,HY:PRINT "┤   ";:RETURN
730 LOCATE HX,HY:PRINT "├──";:RETURN
740 LOCATE HX,HY:PRINT "├──";:CMD PUT@(HX*8+12,HY*8),KC%:RETURN
750 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ｴﾃﾞｨﾄ ﾓｰﾄﾞ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
760 LINE(1,1)-(37,15)," ",BF
770 FOR R=1 TO 37 STEP 4:LINE(R,1)-(R,15),"|":NEXT R
780 CX=1:CY=1:E=1:VX=1:VY=1:H=1:S=0:K=0
790 CMD LINE(0,0)-(319,136),0,BF:LINE(0,21)-(39,23)," ",BF
800 LOCATE 12,21:PRINT "< ｴﾃﾞｨｯﾄ ﾓｰﾄﾞ >"
810 I$=INKEY$:I8=INP(8):P1=FNP(CX-2,CY):P2=FNP(CX+4,CY)
820 IF I$=CHR$(12) THEN 760
830 IF I$<>"x" THEN 860 ELSE IF FNP(CX+1,CY)<>149 THEN 860
840 LOCATE CX,CY:PRINT "|   |"
850 CMD LINE(CX*8+12,CY*8+1)-(CX*8+17,CY*8+6),0,BF
860 IF I$<>"z" THEN 880 ELSE IF P1=149 OR P2=149 THEN 880
870 LOCATE CX,CY:PRINT "├───┤":CMD PUT@(CX*8+12,CY*8),KC%
880 PP=STATUSPOINT(CX*8+17,CY*8+2)
890 CMD LINE(CX*8+8,CY*8)-(CX*8+31,CY*8+7),0,BF
900 IF PP=2 THEN CMD PUT@(CX*8+12,CY*8),KC%
910 IF I$="r" THEN E=0:GOSUB 560:GOTO 430
920 IF I$=CHR$(13) THEN 960
930 CX=CX+(I8=251)*(CX<33)*4-(I8=187)*(CX>1)*4
940 CY=CY+(I8=189)*(CY<15)-(I8=253)*(CY>1)
950 CMD LINE(CX*8+8,CY*8)-(CX*8+31,CY*8+7),1,B:GOTO 810
960 LOCATE 7,22:INPUT "ｶｷ";KK
970 LOCATE 22,22:INPUT "STEP";SS
980 LINE(0,22)-(39,22)," "
990 GOSUB 430:GOTO 780
1000 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1010 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｼﾞﾌﾞﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1020 DATA 0020,0008,c044,1103,1054,1504,5510,0455,5505
1030 DATA 5055,5041,4105,5515,5455,0541,4150,4044,1101
1040 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｶｷ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1050 DATA 0020,0010,3C00,00C0,FC03,C0FF,E81F,F4AB,FF57
1060 DATA d5ff,5755,55FD,555D,5555,D517,5455,5501,4055
1070 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ﾗｳﾝﾄﾞ ﾃﾞｰﾀ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1080 DATA 00009,90d00,00090,00000,26434,00240,00000,9d999 '●ROUND  1●
1090 DATA 00000,00900,24034,93490,09090,d0249,00000,18,3
1100 DATA 0d024,24d0d,99090,02664,24000,dd0d0,24909,00090 '●ROUND  2●
1110 DATA 0090d,99364,34990,99240,03649,00924,d90d0,22,2
1120 DATA 00090,9990d,24340,02424,d0909,24000,03664,99090 '●ROUND  3●
1130 DATA 00900,00034,24d99,d9240,09024,24009,93490,26,2
1140 DATA 0d900,26424,9034d,24990,03424,24009,d9024,0dddd '●ROUND  4●
1150 DATA 92640,24249,02424,90900,09024,90d99,36400,30,2
1160 DATA 00900,3649d,90d00,09024,909d0,0d240,9000d,26424 '●ROUND  5●
1170 DATA d9990,24024,0d909,90240,26490,d0dd0,09024,30,3
1180 DATA 000d0,24249,93424,09249,24924,00090,92409,09240 '●ROUND  6●
1190 DATA 24d90,09009,d0924,02499,00000,9d999,24240,34,2
1200 DATA 09000,92664,0d090,0000d,24d90,90264,24009,999d0 '●ROUND  7●
1210 DATA 27424,00240,d0024,09009,92424,24999,90340,34,4
1220 DATA 02409,34d24,00090,99249,00340,26490,0d024,00900 '●ROUND  8●
1230 DATA 99034,02649,24090,d0924,09099,93490,24349,34,4
1240 DATA 00009,249d0,99249,03424,90240,09090,d264d,249d0 '●ROUND  9●
1250 DATA 90024,09249,00924,9d240,26424,99990,02409,46,6
1260 DATA 0d264,92490,09009,24990,09249,90034,26740,9d099 '●ROUND 10●
1270 DATA 00924,d9009,24240,02424,09d99,90024,349d9,42,4
1280 DATA 0924d,240d0,92424,09d00,24274,d9009,00090,0dd09 '●ROUND 11●
1290 DATA 92400,09249,364d0,00924,90249,27424,00909,34,4
1300 DATA 000d0,24924,90009,02674,99d00,00099,9d024,24990 '●ROUND 12●
1310 DATA 09340,92499,09024,34240,02424,90249,09d99,38,4
1320 DATA 24000,9d909,024d0,d9249,24924,93409,00240,09924 '●ROUND 13●
1330 DATA 24009,d0990,2640d,09924,99240,02424,24d99,42,4
1340 DATA 00009,26490,9d364,00090,0990d,24240,90d09,26434 '●ROUND 14●
1350 DATA d0090,02400,09924,90249,24990,0d099,92764,34,4
1360 DATA 00900,99240,0349d,24264,924d0,09900,24264,0d09d '●ROUND 15●
1370 DATA d2424,249d0,99240,02649,09090,90d24,36499,30,2
1380 DATA 0d0d9,90264,24934,02490,09909,d0240,24dd9,02400 '●ROUND 16●
1390 DATA 90264,0dd09,02664,240d9,d2424,0d349,24999,34,3
```


★特選プログラム・コーナーでＳＴＯＲＹや遊びかた，最後になど人によってちがうのは，なぜでしょうか？（愛知県岡崎市・ＣＬＳ14才）……【**編**：人によって原稿の書きかたがちがうからです。個性をださなきゃネ!!】

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

キャラクターのかわいい2人用ゲーム

ぶたぶった



中田　譲二

HOW TO PLAY

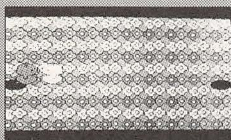
2人用です。1プレイヤーは赤ぶたで，Z X で左右，スペース・キーでぶちます。2プレイヤーは白ぶたで，4 6 で左右，5 でぶちます。32×32のキャラクターですが16ドット単位の移動です。間隔がないときにぶつことができ，ぶたれると1歩後退します。それぞれ後方の穴に落とすと勝ちです。リプレイはスペース・キーです。

PROGRAM

まだ2作目です。カラーモードIIを使って背景をつけてみました。背景をつけるとかなりゲームにうるおいがでますね。

P.S.

キャラクターはジャレコの「ぶたさん」を参考にしています。3作目もかわいいキャラクター・ゲームを作りたいな。あっそうそう，重なるとそれぞれ1歩ずつ後退します。



《写真1》のこった，のこった。赤ぶたさん大ピンチ！　ヒット　スペース・キー!!



《写真2》赤ぶたさんが穴に落っこちて，白ぶたさんの勝ち！　BGMは必聴!!

ぶたぶったのプログラム・リスト

```
1000 REM■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■INITIAL       ■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■
1010 SCREEN2:CLS3:WIDTH40,25:CONSOLE,,0,1,1:COLOR=(3,0):BGM1
1020 DIMA%(585):FORA=0TO584:READA$:A%(A)=VAL("&H"+A$):NEXTA
1030 M1$="T150@38V15O5L64G>CGB":M2$="T150@38V15O5L64B>C<BA"
1040 M3$="T150@17V15O5L8AAAAGE4D8E2.":M4$="T150@17V10O4L8CCCC<BG4F8G2."
1050 M5$="T150@15V15O5B1F1C2<<C32C64"
1060 REM■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■FLOWER        ■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■
1070 SCREEN,,1:CLS3
1080 FORFX=0TO319STEP32:FORFY=0TO159STEP32:PUT@(FX,FY),A%(390):NEXTFY,FX
1090 CIRCLE(16,96),15,3,,,2^-1:PAINT(16,96),0,3:CIRCLE(16,96),15,0,,,2^-1
1100 CIRCLE(303,96),15,3,,,2^-1:PAINT(303,96),0,3:CIRCLE(303,96),15,0,,,2^-1
1110 REM■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■BUTA          ■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■
1120 SCREEN,,0:CLS3
1130 AX=64:AY=64:SX=224:SY=64:PUT@(AX,AY),A%:PUT@(SX,SY),A%(195)
1140 I5=INP(5):I0=INP(0):B$=INKEY$
1150 IFI5=254THENLINE(AX,AY)-(AX+31,AY+31),0,BF:AX=AX+16:PUT@(AX,AY),A%
1160 IFI5=251THENLINE(AX,AY)-(AX+31,AY+31),0,BF:AX=AX-16:PUT@(AX,AY),A%
1170 IFI0=191THENLINE(SX,SY)-(SX+31,SY+31),0,BF:SX=SX+16:PUT@(SX,SY),A%(195)
1180 IFI0=239THENLINE(SX,SY)-(SX+31,SY+31),0,BF:SX=SX-16:PUT@(SX,SY),A%(195)
1185 IFAX=SXTHENGOSUB1311
1190 IFAX=0THEN1320
1200 IFSX=288THEN1340
1210 IFB$=" "THENGOSUB1240
1220 IFB$="5"THENGOSUB1280
1230 GOTO1140
1240 REM■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■AKABUTABUTTA  ■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■
1250 PLAYM1$
1260 IFAX+32=SXTHENSX=SX+16:PUT@(SX-16,SY),A%(195):PLAYM2$:PUT@(SX,SY),A%(195)
1270 RETURN
1280 REM■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■SHIROBUTABUTTA ■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■
1290 PLAYM1$
1300 IFSX-32=AXTHENAX=AX-16:PUT@(AX+16,AY),A%:PLAYM2$:PUT@(AX,AY),A%
1310 RETURN
1311 LINE(AX,AY)-(AX+31,AY+31),0,BF:AX=AX-16:SX=SX+16
1312 PUT@(AX,AY),A%:PUT@(SX,SY),A%(195):RETURN
1320 REM■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■GAMEOVER      ■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■
1330 PUT@(AX,AY),A%:PLAYM5$:LOCATE15,22:PRINT"ｼﾛﾌﾞﾀﾉｶﾁ!":PLAYM3$,M4$:GOTO1350
1340 PUT@(SX,SY),A%(195):PLAYM5$:LOCATE15,22:PRINT"ｱｶﾌﾞﾀﾉｶﾁ!":PLAYM3$,M4$
1350 IFINP(9)=191THEN1110ELSE1350
1360 REM■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■CHARACTERDATA ■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■▔■▁■
1370 DATA0020,0020,0300,0080,0300,0080,0000,0000,0400,0040,0700,00C0,0000,0000
1380 DATA3F00,00F0,3F00,00F0,0000,0000,C001,000E,FF01,00FE,0000,0000,0706,8001
1390 DATAFF07,80FF,0000,0000,0808,6080,FF0F,E0FF,0000,0000,0B10,1000,FF1F,F0FF
1400 DATA0000,0000,0010,0800,FF1F,F8FF,0000,0000,0010,4800,FF1F,F8FF,0000,0000
1410 DATA0010,4E00,FF1F,FEFF,0000,0000,0020,0900,FF3F,FFFF,0000,0000,0020,090F
1420 DATAFF3F,FFFF,0000,0000,0020,0900,FF3F,FFFF,0000,0000,0020,0900,FF3F,FFFF
1430 DATA0000,0000,0020,0E00,FF3F,FEFF,0000,0000,0010,1000,FF1F,F0FF,0000,0000
1440 DATA0008,6000,FF0F,E0FF,0000,0000,0007,8003,FF07,80FF,0000,0000,F000,003C
1450 DATAFF00,00FC,0000,0000,0003,8003,FF03,80FF,0000,0000,100C,6080,FF0F,E0FF
1460 DATA0000,0000,1010,1080,FF1F,F0FF,0000,0000,1020,0880,FF3F,F8FF,0000,0000
1470 DATA0F20,0800,FF3F,F8FF,0000,0000,0020,0800,FF3F,F8FF,0000,0000,0010,0800
1480 DATAFF1F,F8FF,0000,0000,0010,1000,FF1F,F0FF,0000,0000,000C,2000,FF0F,E0FF
1490 DATA0000,0000,0032,C000,FF3F,C0FF,0000,0000,8045,0007,FF7D,00FF,0000,0000
1500 DATA6038,0038,7F38,00F8,0000,0000,1F00,00C0,1F00,00C0,0000,0000,0000,0020
1510 DATA0020,0100,00C0,0100,00C0,0000,0000,0300,00E0,0300,00E0,0100,00C0,0F00
1520 DATA00FC,0F00,00FC,0000,0000,7F00,80FF,7F00,80FF,0F00,00FC,FF01,E0FF,FF01
1530 DATAE0FF,7F00,801F,FF07,F0FF,FF07,F0FF,FE01,E0EF,FF0F,F8FF,FF0F,F8FF,FF07
1540 DATAF02F,FF1F,F8FF,FF1F,F8FF,FF0F,F0FF,FF1F,F8FF,FF1F,F8FF,FF0D,F0FF,FF7F
1550 DATAF8FF,FF7F,F8FF,FF0D,F0FF,FFFF,FCFF,FFFF,FCFF,FF6F,F8FF,FFFF,FCFF,FFFF
1560 DATAFCFF,0F6F,F8FF,FFFF,FCFF,FFFF,FCFF,FF6F,F8FF,FFFF,FCFF,FFFF,FCFF,FF6F
1570 DATAF8FF,FF7F,FCFF,FF7F,FCFF,FF0F,F8FF,FF0F,F8FF,FF0F,F8FF,FF07,F0FF,FF07
1580 DATAF0FF,FF07,F0FF,FF01,E0FF,FF01,E0FF,FF01,E0FF,3F00,00FF,3F00,00FF,3F00
1590 DATA00FF,0300,00F0,FF01,C0FF,FF01,C0FF,3F00,00FF,FF07,F0FF,FF07,F0FF,FE01
1600 DATAC0F7,FF0F,F8FF,FF0F,F8FF,FE07,F0F7,FF1F,FCFF,FF1F,FCFF,FE0F,F8F7,FF1F
1610 DATAFCFF,FF1F,FCFF,FF0F,F80F,FF1F,FCFF,FF1F,FCFF,FF0F,F8FF,FF1F,F8FF,FF1F
1620 DATAF8FF,FF0F,F0FF,FF0F,F8FF,FF0F,F8FF,FF07,F0FF,FF07,F0FF,FF07,F0FF,FF03
1630 DATAC0FF,FF03,FCFF,FF03,FCFF,FF00,B0FF,FF00,BEFF,FF00,BEFF,1F00,1CFE,1F00
1640 DATA1CFE,1F00,1CFE,0300,00F8,0300,00F8,0300,00F8,0000,0000,0000,0020,0020
1650 DATA0000,0000,0000,0000,1FFC,7FF0,0000,800F,0000,0000,FFFF,BFEF,0000,C01F
1660 DATA0000,0000,07FF,DFDF,F800,C01F,F800,0000,FBFE,DFDF,FC01,E03F,FC01,0000
1670 DATAFCFD,E33F,FD01,FCF8,FC01,0000,FDFD,FDF8,FB03,7EF0,F803,0007,FBE3,7EF7
1680 DATA8B1F,3EE0,881F,800F,8BDF,BEEF,033F,3EE0,703F,800F,73BF,BEEF,033E,7EF0
1690 DATAF83E,0007,FBBE,7EF7,013E,FCF8,F83E,0000,F9BE,FDF8,063F,E03F,763F,0000
1700 DATA76BF,E33F,8F1F,C0DF,8F1F,00C0,8FDF,DFDF,FE03,C01F,FE03,0000,FEE3,DF1F
1710 DATAFC01,800F,FC01,0000,FDFD,BFEF,FC01,0000,FC01,0000,FDFD,7FF0,F800,0000
1720 DATAF800,0000,FBFE,3FF8,0000,C007,0000,0000,07FC,1FF0,0000,E00F,E003,0000
1730 DATA0FF8,0FE0,0000,E00F,F007,0000,07F0,0FE0,0000,F01F,F007,0000,07F0,0100
1740 DATA0000,7EFC,F80F,0000,0080,0000,0000,3F78,3F7E,8003,0000,8003,0000,1F30
1750 DATADFFD,C087,C001,C007,0000,1F30,EFFB,C087,E003,C007,0000,3F38,EFFB,8083
1760 DATAE003,8003,0000,7E3C,DFFD,0080,C001,0000,0000,F01F,3F7E,0000,0000,0100
1770 DATA0000,E00F,F80F,0000,0080,0FE0,0000,E00F,F007,0000,07F0,0FE0,0000,C007
1780 DATAF007,0000,07F0,1FF0,0000,0000,E003,0000,0FF8,3FF8,0000
```


★理科の教科書に，サングラスをかけてジェットコースターに乗って，ばか笑いしている変な人が載っていました。何ですか，あれは？(大阪市・山田泰弘14才)……【影：さすが！このような人には教育書が似合うなぁ。】

PC-8801シリーズ(N88DISK BASIC V1モード)用

本格つな引きシミュレーション
移植版

つなひき かんぱにい

まき・ろうえる

ものがたり

ぬしは幾多の苦難の末，大宇宙綱曳連盟が第3リーグに参加することを許されたのじゃ。目的は第1リーグで優勝をばすること。心してかかれよ。

しーずんのまえに

RUNし名前を入力後スポンサーを選んでください。そして年間予算をもらい40人の選手の中から何人か選びチームを作ってください。

しーずんかいまく

リーグ戦で四つのチームと試合をします。2セット先取で3セットまでです。各セットの前に選手を6人選んで入力し，試合開始です。自分のチームは常に右です。テンキーの[8]で立ち，[2]でしゃがみ，[6]で引きます。自分側の陣に綱の中心を引き寄せれば勝ちで60秒で決着がつかなければ引きわけです。

リーグ戦を終了し，勝点で1位あるいは5位なら1セットだけのリーグ交換戦があります。第3リーグでリーグ落ちしたらゲーム・オーバーです。

しーずんしゅうりょうご

成績いかんではスポンサーがおりると言いだします。そしてスポンサーの要求をそのままのまなければゲーム・オーバーです。

そして来シーズンの予算をもらい，選手との給料交渉です。選手が提示してきた額を3回嫌がれば自動的にその選手は退団します。また勝手に引退してしまうこともあります。

最後に新入団選手を選び，いよいよつぎのシーズンが開幕するのです。

せんしゅのふしょうについて！

選手がケガすることもあります。その選手は試合にでられないのでもし出場人数が6人に満たないときはゲーム・オーバーです。ケガしたままシーズンを終えるとその選手の給料提示額は減りますが引退する確率も高くなってしまいます。

こつがいろいろ

スポンサーにはそれぞれ性格があります。予算額だとか，おりる確率などです。

また，選手の並べかたに注意してください。同じ選手でも前におくか後ろに

《第1表》変数表

TE	試合数	TK	相手の引力	R$( )	右のキャラ	D	同順位の数
G	セット数	TM	相手の耐久力	M$	真中のキャラ	SPN$( )	スポンサーの名前
KP	勝セット数	TS	相手の体力	X	綱の位置	SPT( )	スポンサー・データ
HP	分セット数	K( )	選手の身長	RC	リーグ交換戦？	SPN	スポンサーNo.
MP	負セット数	M( )	選手の体重	C	つぎのセットへ？	RRR	物事No.
E	タイム	S( )	選手の体力	N$	自手の名前	PPP	おりる確率
A	選手No.	E( )	選手の経験度	N$( )	各々の名前	INJ( )	選手負傷？
P	自手引く？	T( )	選手の年令	R	リーグNo.	INJ	選手負傷人数
F	自手の態勢	D( )	選手の給料	SE	シーズン数	SEN	選手人数
TP	相手引く？	SSK( )	新選手の身長	WK( )	各々勝セット数	YDD	年間予算額
TF	相手の態勢	SSM( )	新選手の体重	WH( )	各々分セット数	RDD	提示予算額
Z	態勢の時間	SSS( )	新選手の体力	WM( )	各々負セット数	KDD	予算基本額
B	力の差	SSE( )	新選手の経験度	WK	勝セット数予備	YOB	予備
BK( )	引力の倍率	SST( )	新選手の年齢	WH	分セット数予備	L$	左のキャラ予備
BM( )	耐力の倍率	SSD( )	新選手の給料	WM	負セット数予備	R$	右のキャラ予備
K	自手の引力	Y( )	選手でてる？	SC( )	各々の勝点	C$	カーソル
M	自手の耐久力	A$	諸々のデータ	JU	順位	I	ループ
S	自手の体力	L$( )	左のキャラ	SJU	前回の順位	JL	ループ

ｱﾅﾀ ﾉ TEAM ﾉ ｽﾎﾟﾝｻｰ ﾊ Credit company ﾃﾞｽ
ﾗｲ ｼｰｽﾞﾝ ﾉ ﾈﾝｶﾝ ﾖｻﾝ ﾊ 6660000 DD ﾃﾞｽ

▲《写真1》スポンサーをクレジット会社に決定!!

▼《写真2》選手を選びましょう。給料と年令も考えて!!

★影さん！このハガキでぼくんちの電話番号を憶えたからって，迷惑だからいたずら電話をかけないでね。(埼玉県川越市・**住永裕明14才**)……**【影：**じゃあ，この住所に，私の請求書を送るのはかまわないと言うことだな。**】**

おくかで力が変わってきます。また，左右バランスも考えてください。奇数番目と偶数番目の力の合計の差が少ないほうがバランスがとれて総力が高まります。

シーズンごとに若い選手は身長が伸びることもありますし，すべての選手で体重の増減スタミナ増があります。もちろん年もとり，年とると引退の確率も高くなりますし負傷する確率も高まります。しかし，経験で負傷を避けることもできます。

あと，選手育成ということもよ～く考えてくださいましたら幸いです。

ぷろぐらむ

どうせ移植するならおもしろ味とリアル感だけを優先させようとしてこん

つなひきかんぱいのプログラム・リスト

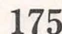
```
1 '*********************************************************************
2 '*****                    ツナヒキ カンパ゜ニィ                     *****
3 '*****            final 1988,6,27,Monday   by Maki・Rouel            *****
4 '*********************************************************************
10 GOSUB 910
20 ' ケ゛-ム
30 FOR TE=1 TO 4
40 G=1:KP=0:HP=0:MP=0:GOSUB 1100
50 LOCATE 38,14:PRINT E:BEEP 1:BEEP 0:P=-(INP(0)=191)
60 IF INP(1)=254 THEN F=0
70 IF INP(0)=251 THEN F=1
80 Z=Z+1:IF Z>RND*10 THEN Z=0:TF=1-TF
90 TP=1:IF TF=1 AND Z<RND*10 THEN TP=0
100 B=K*BK(F,P)-TM*BM(TF,TP)-TK*BK(TF,TP)+M*BM(F,P)+S-TS
110 IF B>RND*230 THEN X=X+1:BEEP 1:BEEP 0
120 IF B<-RND*230 THEN X=X-1:BEEP 1:BEEP 0
130 S=S-P*6-1.5:TS=TS-TP*6-1.5
140 FOR I=0 TO 4:LOCATE X,I+7:PRINT L$(I,TF):NEXT
150 LOCATE X+25,9:PRINT M$
160 FOR I=0 TO 4:LOCATE X+28,I+7:PRINT R$(I,F):NEXT
170 IF X=0 THEN LOCATE 32,16:PRINT "アナタノチーム ノ マケ デ゛ス":MP=MP+1:FOR I=0 TO 800:BEE
P 1:BEEP 0:NEXT:GOTO 220
180 IF X=26 THEN LOCATE 30,16:PRINT "Your Team ノ ショウリ デ゛ス!!":KP=KP+1:BEEP:GOTO 2
20
190 IF E=60 THEN LOCATE 32,16:PRINT "・・・ ヒキワケ デ゛ス ・・・":HP=HP+1:GOTO 220
200 E=E+1:GOTO 50
210 ' モロモロ ノ ハンテイ
220 IF RC=1 THEN 760
230 LOCATE 52,14:PRINT KP" - "HP" - "MP
240 IF KP=2 THEN A$="カチマシタ":GOTO 300
250 IF MP=2 THEN A$="マケマシタ":GOTO 300
260 IF G<3 THEN A$="ツヅ゛イテ ダ゛イ"+STR$(G+1)+" セット":C=1:GOTO 300
270 IF KP>MP THEN A$="カチマシタ":GOTO 300
280 IF MP>KP THEN A$="マケマシタ":GOTO 300
290 A$="ヒキワケ マシタ"
300 FOR I=0 TO SEN-1:E(I)=E(I)+(KP*2+HP+(MP=0)*(HP=0)*2-1)*Y(I)+Y(I)-(C=0):NEXT
310 FOR I=0 TO SEN-1:IF INJ(I) AND RND<.8 THEN INJ(I)=0:INJ=INJ-1
320 NEXT
330 LOCATE 30,18:PRINT "TEAM "N$" "A$
340 FOR I=0 TO SEN-1:IF Y(I) AND (RND*100<T(I)/3.5-E(I)/20 OR RND(0)<.01) THEN B
EEP:COLOR 2:LOCATE 28,21:PRINT "センシュ No."I"カ゛ フショーシマシタ!!":FOR J=0 TO 500:NEXT:IN
J(I)=1:INJ=INJ+1
350 NEXT
360 FOR I=0 TO 1500:NEXT
370 IF C=1 THEN G=G+1:GOSUB 1100:GOTO 50
380 WK(0,TE)=KP:WH(0,TE)=HP:WM(0,TE)=MP:WK(TE,0)=MP:WH(TE,0)=HP:WM(TE,0)=KP
390 NEXT
400 ' リーク゛ セン シューリョー
410 CLS:BEEP:COLOR 7:PRINT:PRINT " セ゛ンシアイ シューリョー シマシタ"
420 ' シアイ ケッカ
430 FOR I=1 TO 3:FOR J=I+1 TO 4:WK=0:WH=0:WM=0:FOR L=1 TO 3
440 IF RND>.85 THEN WH=WH+1:GOTO 460
450 IF RND*10>(J-I)*2+3.5 THEN WK=WK+1 ELSE WM=WM+1
460 IF WK=2 OR WM=2 THEN L=3
470 NEXT
480 WK(I,J)=WK:WH(I,J)=WH:WM(I,J)=WM:WK(J,I)=WM:WH(J,I)=WH:WM(J,I)=WK
490 NEXT:NEXT
500 ' カチ ワケ マケ ヒョーシ゛
510 FOR I=0 TO 4:LOCATE I*11+15,4:PRINT N$(R,I):SC(I)=0:NEXT
520 LOCATE 71,4:PRINT "カチテン"
530 FOR I=0 TO 4:LOCATE 2,I*2+6:PRINT N$(R,I):LOCATE 12,I*2+6:FOR J=0 TO 4
540 IF I=J THEN PRINT "       -----";:GOTO 580
550 WK=WK(I,J):WH=WH(I,J):WM=WM(I,J)
560 PRINT "        "MID$(STR$(WK),2)"-"MID$(STR$(WH),2)"-"MID$(STR$(WM),2);
570 SC(I)=SC(I)+WK*2+WH+(WM=0)*(WH=0)*2
580 NEXT:PRINT USING"#######";SC(I):NEXT
590 ' シ゛ュンイ ハンテイ
600 JU=6:D=0:FOR I=0 TO 4
610 IF SC(I)=<SC(0) THEN JU=JU-1
620 IF SC(I)=SC(0) THEN D=D+1
630 NEXT
640 LOCATE 30,16:PRINT "アナタ ノ チーム ハ"JU"イ デ゛ス"
650 IF D>1 AND RND*D<1 THEN JU=JU-1+D
660 IF JU=1 OR JU=5 THEN 690
670 RRR=-(JU>=SJU)*2-(JU<SJU)*3:GOTO 800
680 ' リーク゛ コーカンセン
690 IF JU=1 AND R=1 THEN 860
700 LOCATE 30,18
710 IF D>1 THEN PRINT "チューセン ニヨリ      ";
720 PRINT "リーク゛ コーカンセン デ゛ス"
730 IF JU=1 THEN PRINT SPC(34)"カテハ゛"R-1"リーク゛ ヘ"
740 IF JU=5 THEN PRINT SPC(33)"マケレハ゛ カイリーク゛ ヘ"
750 RC=1:FOR I=0 TO 1500:NEXT:GOTO 40
760 LOCATE 35,18
770 IF KP AND JU=1 THEN PRINT "リーク゛ アップ゜":R=R-1:RRR=0
780 IF MP AND JU=5 AND R=3 THEN 820
790 IF MP AND JU=5 THEN PRINT "リーク゛ ダ゛ウン":R=R+1:RRR=1
800 SE=SE+1:SJU=JU:LOCATE 29,19:PRINT "ソシテ ウンメー ノ シース゛ンオフ ・・・":FOR I=0 TO 1800:N
EXT:RC=0:GOSUB 1410:GOTO 30
810 ' ケ゛ーム オーハ゛ー
820 CLS:LOCATE 27,9:COLOR 3:PRINT "アナタノ チームハ リーク゛ オチ シマシタ・・・"
830 PRINT TAB(31)"Try again (Y/N)?":COLOR 7
840 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN RUN ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN PRINT T
AB(32)"シ゛ャ マタ ソノ コトテ゛": END ELSE 840
850 ' トートー ユーショー シタ !!!
860 FOR L=1 TO 8:FOR I=1 TO 8:BEEP 1:FOR J=1 TO 24:NEXT:BEEP 0:NEXT:FOR J=1 TO 2
```

◀《写真3》第3試合。リーグ昇格をかけて勝負!!

▶《写真4》1シーズン終わると契約更改だ!!

◀《写真5》このチームは強いぞ!!初の黒星

★影さん，今度はラーメンをおごってあげよう。はっはっはっ，私は太っ腹だ!!（愛知県岡崎市・わはは！12才）……
【影：エライ!!さすがだねー！でも太っ腹だからって，ただおなかがでてるだけじゃないだろうねェー？】



なプロの綱引チームができてしまいました。

ＲＥＭは省略できます。また，どうしても勝てなければ1360～1380行までの680を650にしてくださいまし。

さいごに

なに，何故綱曳がプロになるのじゃと？　それは詮ないこと。この世の中猫も杓子もプロになってしまう時代ではないか！

そうゆうことで，じゃ，また!!

★参考

1987年9月号マイコンBASIC Magazine 137ページPC-6001mkII『つなひき』by ひらがな好きのまき・ろうえる

```
00:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT:BEEP 1:FOR I=1 TO 640:NEXT:CLS:BEEP 0
870 LOCATE 21,5:COLOR 5:PRINT "TEAM "N$" ﾂﾅﾋｷ ﾘｰｸﾞ ｶﾝｾﾞﾝ ｾｰﾊ !!!!!"
880 LOCATE 30,10:COLOR 4:PRINT "ﾕｰｼｮｰ ｵﾒﾃﾞﾄｰ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ"
890 END
900 ' ｼｮｷ ｾｯﾃｲ No.1
910 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7:CLS:R=3:SE=1
920 DIM BK(1,1),BM(1,1),L$(4,1),R$(4,1),K(9),M(9),S(9),Y(9),N$(3,4),WK(4,4),WH(4
,4),WM(4,4),SC(4),E(9),T(9),D(9),SSK(39),SSM(39),SSS(39),SSE(39),SST(39),SSD(39)
,SPN$(4),SPT(4,3,1),INJ(9)
930 KDD=275:SEN=0:SJU=5:YDD=275+INT(RND*50)
940 C$=CHR$(29):C$=C$+C$+C$+CHR$(31):M$="─┬─"+C$+"    "+C$+"    "
950 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 1:READ L$,R$:L$(I,J)=" "+L$+L$+L$+L$+L$+L$:R$(I,J)=R
$+R$+R$+R$+R$+R$+" ":NEXT:NEXT
960 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:READ BK(I,J),BM(I,J):NEXT:NEXT
970 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 4:READ N$(I,J):NEXT:NEXT
980 FOR I=0 TO 4:READ SPN$(I):NEXT
990 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 1:FOR L=0 TO 3:READ SPT(I,L,J):NEXT:NEXT:NEXT
1000 INPUT "YOUR TEAM NAME(=<10)";N$:IF LEN(N$)>10 THEN 1000
1010 FOR I=1 TO 3:N$(I,0)=N$:NEXT
1020 ' ｽﾎﾟﾝｻｰ ｹｯﾃｰ
1030 CLS:PRINT "ｽﾎﾟﾝｻｰ ﾊ ﾄﾞｺ ﾆ ｼﾏｽｶ ?":PRINT
1040 FOR I=0 TO 4:PRINT I"･･･ "SPN$(I):NEXT:PRINT
1050 INPUT "No.";SPN:IF SPN<0 OR SPN>4 OR SPN<>INT(SPN) THEN 1050
1060 PRINT:PRINT "ﾈﾝｶﾝ(ｼｰｽﾞﾝ) ﾖｻﾝ ﾊ"YDD*10;CHR$(29)"000 DD ﾃﾞｽ"
1070 FOR I=0 TO 2000:NEXT
1080 GOTO 1700
1090 ' ﾒﾝﾊﾞｰ ﾉ ﾊｲﾁ
1100 IF INKEY$<>"" THEN 1100
1110 CLS:LOCATE 21,0:COLOR 5:GOSUB 1850:COLOR 7
1120 FOR N=0 TO SEN-1:LOCATE 21,N*2+2:GOSUB 1860:Y(N)=0:NEXT
1130 IF SEN-INJ<6 THEN BEEP:COLOR 2:LOCATE 27,23:PRINT "ﾌｼｮｰｼｬｵｰｸ ｼｱｲｶﾞ ﾃﾞｷﾏｾﾝ
･･":FOR I=0 TO 1000:NEXT:COLOR 3:GOTO 830
1140 CONSOLE 21,5:KRR=0:MRR=0:SRR=0:KLL=0:MLL=0:SLL=0
1150 FOR I=1 TO 3:J=-1
1160 CLS:PRINT I*2+J;:INPUT "ﾊﾞﾝﾒﾊ No.";A:IF A<0 OR A>=SEN OR A<>INT(A) OR INJ(A
) THEN 1160 ELSE IF Y(A) THEN 1160
1170 LOCATE 21,A*2+2:N=A:COLOR 2:GOSUB 1860:COLOR 7:Y(A)=1:K=((K(A)-155)*.6+10)*
I+E(A)/6:M=((M(A)-45)*.375+1)*(4-I)+E(A)/6:S=S(A)*(I+9)/10+E(A)/6
1180 IF J THEN KRR=KRR+K:MRR=MRR+M:SRR=SRR+S:J=0:GOTO 1160 ELSE KLL=KLL+K:MLL=ML
L+M:SLL=SLL+S
1190 NEXT
1200 IF KRR+MRR>(KLL+MLL)*1.33 THEN K=KLL*2.76:M=MLL*2.76 ELSE K=KRR*2.1:M=MRR*2
.1
1210 IF SRR>SLL*1.08 THEN S=SLL*2.26 ELSE S=SRR*2.1
1220 ' ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｰｼﾞ
1230 CONSOLE 0,25:CLS:PRINT TAB(28)"= Tsu Na Hi Ki Company ="
1240 LOCATE 34,1:PRINT "ﾀﾞｲ "SE" ｼｰｽﾞﾝ"
1250 LOCATE 34,2:PRINT "ﾀﾞｲ "R" ﾘｰｸﾞ"
1260 IF RC=1 THEN COLOR 4:LOCATE 22,5:PRINT "TEAM ﾅﾅﾋｶﾘ ﾔﾋｶﾘ":GOTO 1290
1270 LOCATE 27,3:COLOR 5:PRINT "ﾀﾞｲ "TE" ｼｱｲ   ﾀﾞｲ "G" ｾｯﾄ"
1280 LOCATE 22,5:COLOR 4:PRINT "TEAM "N$(R,TE)
1290 LOCATE 38,5:PRINT "VS TEAM "N$
1300 COLOR 7:FOR I=0 TO 4:LOCATE 13,I+7:PRINT L$(I,1):NEXT
1310 LOCATE 38,9:PRINT M$
1320 FOR I=0 TO 4:LOCATE 41,I+7:PRINT R$(I,1):NEXT
1330 COLOR 5:LOCATE 0,12:PRINT "=========================^============^========
====^========================"
1340 COLOR 6:LOCATE 36,13:PRINT "T I M E"
1350 ' ｼｮｷ ｾｯﾃｲ No.2
1360 TK=680-R*145+TE*20+R*TE*INT(RND*14-1)-RC*20
1370 TM=680-R*145+TE*20+R*TE*INT(RND*19-5)-RC*20
1380 TS=680-R*145+TE*20+R*TE*INT(RND*8)-RC*20
1390 X=13:E=0:F=1:TF=1:C=0:COLOR 7:                                       RETURN
1400 ' ｽﾎﾟﾝｻｰ ｺｰｼｮｰ
1410 CLS:PRINT "ｱﾅﾀ ﾉ TEAM ﾉ ｽﾎﾟﾝｻｰ ﾊ  "SPN$(SPN)"  ﾃﾞｽ":PRINT
1420 IF INKEY$<>"" THEN 1420
1430 KDD=KDD+SPT(SPN,RRR,0):PPP=SPT(SPN,RRR,1):IF PPP<0 THEN PPP=SE:IF PPP=-2 TH
EN PPP=PPP*R
1440 IF PPP<RND(1)*100 THEN 1500
1450 RDD=INT((KDD+INT(RND*50)+SC(0))*(4-R)/2):BEEP
1460 PRINT "ｲﾛｲﾛ ﾄ ｺﾁﾗﾃﾞﾓ ｼﾞﾝﾘｮｸ ｲﾀｼﾃｷﾀ ﾜｹﾅﾝﾃﾞｽｶﾞ ･･･ ｻﾞﾝﾈﾝﾅｶﾞﾗ ｽﾎﾟﾝｻｰ ｦ ｺﾄｼｶｷﾞﾘ
ﾃﾞ ｵﾘﾀｲﾉﾃﾞｽ "
1470 PRINT "ﾃﾞｽｶﾞ ﾗｲ ｼｰｽﾞﾝ ﾉ ﾖｻﾝ ｦ"RDD;CHR$(29)"0000 DD ﾆ ｽﾙｺﾄ ｦ ﾉﾑ ﾉ ﾅﾗ ｵﾘﾀﾘ ﾊ
ｲﾀｼﾏｾﾝ":PRINT
1480 PRINT "ｿﾉ ﾖｻﾝﾃﾞ OK ｼﾏｽｶ(Y/N)?":PRINT
1490 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN 1520 ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN PRINT
 "ﾃﾞﾊ ｽﾎﾟﾝｻｰ ｦ ｵﾘﾏｽ･･･":PRINT:COLOR 3:GOTO 830 ELSE 1490
1500 RDD=(KDD+INT(RND*50)+SC(0))*(4-R)
1510 PRINT "ﾏ､ﾗｲ ｼｰｽﾞﾝ ﾓ ｳﾁｶﾞ ｽﾎﾟﾝｻｰ ｼﾏｽ ﾉﾃﾞ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ":PRINT:PRINT"ﾗｲ ｼｰｽﾞﾝ
 ﾉ ﾈﾝｶﾝ ﾖｻﾝ ﾊ "RDD;CHR$(29)"0000 DD  ﾃﾞｽ":PRINT
1520 YDD=YDD+RDD:PRINT "ｸﾘｺｼｷﾝ ﾄ ｱﾜｾﾃ "YDD*10;CHR$(29)"000 DD  ﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ":PRINT

1530 PRINT "ﾂﾂﾞｲﾃ ｾﾝｼｭ ﾄﾉ ｷｭｰﾘｮｰ ｺｰｼｮｰ ﾆ ﾊｲﾘﾏｽ":FOR I=0 TO 5000:NEXT
1540 ' ｷｭｰﾘｮｰ ｺｰｼｮｰ
1550 CLS:PRINT "ｾﾝｼｭ ﾊ ｹﾞﾝｻﾞｲ"SEN"ﾒｲ ｲﾏｽ":PRINT
1560 FOR N=0 TO SEN-1:COLOR 5:GOSUB 1850:COLOR 4:GOSUB 1860:PRINT
1570 IF RND<.02 OR RND(0)*100<INJ(N)*7-(T(N)>34)*T(N)*2 THEN PRINT:BEEP:COLOR 2:
PRINT "ｺﾉ ｾﾝｼｭﾊ ｲﾝﾀｲ ｦ ﾋｮｰﾒｰ ｼﾏｼﾀ ･･･ ﾖｯﾃ ﾀｲﾀﾞﾝ ｼﾏｼﾀ  ｻﾖｰﾅﾗ ｻﾖｰﾅﾗ ･･････":PRINT:
K(N)=0:INJ=INJ-INJ(N):INJ(N)=0:GOTO 1640
1580 I=0:COLOR 7:PRINT "ﾉｺﾘ ﾖｻﾝ :"YDD*10;CHR$(29)"000 DD"
1590 D(N)=(K(N)+M(N)+INT(S(N)*RND)+INT(T(N)*RND)+E(N)+INT(RND*20-INJ(N)*30))*(4-
R)
1600 PRINT:PRINT D(N);CHR$(29)"000 DD  ｦ ﾖｰｷｭｰ ｼﾃｲﾏｽ ･･･ OK ? (Y/N)"
1610 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN 1620 ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN I=I+1
:IF I=3 THEN PRINT:BEEP:PRINT "ｺｰｼｮｰ ｹﾂﾚﾂ !! ･･･ﾀｲﾀﾞﾝ ｼﾏｼﾀ":K(N)=0:INJ=INJ-INJ(N
):INJ(N)=0:GOTO 1640 ELSE 1590 ELSE 1610
1620 IF D(N)>YDD*10 THEN PRINT "ﾖｻﾝｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ":GOTO 1590
1630 YDD=INT((YDD-D(N)/10)*10)/10:PRINT:PRINT "ｺｰｼｮｰ ｾｰﾘﾂ"
1640 FOR J=0 TO 1500:NEXT:CLS:NEXT
1650 FOR I=0 TO SEN-2:IF K(I)=0 THEN FOR J=I TO SEN-2:K(J)=K(J+1):M(J)=M(J+1):S(
J)=S(J+1):E(J)=E(J+1):T(J)=T(J+1):D(J)=D(J+1):INJ(J)=INJ(J+1):NEXT:K(SEN-1)=0
1660 NEXT:SEN=0:FOR I=0 TO 9:SEN=SEN-(K(I)>0):NEXT:YOB=0:FOR I=0 TO SEN-1:YOB=YO
B-(K(I)>0):NEXT:IF SEN>YOB THEN SEN=SEN+1:GOTO 1650
1670 FOR I=0 TO SEN-1:K(I)=K(I)-INT((T(I)<26)*RND*3):M(I)=M(I)+INT((M(I)>50)*RND
*10)+5:S(I)=S(I)-INT((S(I)<80)*RND*5):T(I)=T(I)+1:NEXT
1680 PRINT:PRINT "ﾂﾂﾞｲﾃ ｼﾝﾆｭｰﾀﾞﾝ ｾﾝｼｭ ﾉ ﾄｰﾛｸ ﾃﾞｽ":FOR I=0 TO 1800:NEXT
1690 ' ｼﾝﾆｭｰﾀﾞﾝ ｾﾝｼｭ ﾄｰﾛｸ
1700 CLS:COLOR 5:GOSUB 1850:LOCATE 40,0:GOSUB 1850:COLOR 7
1710 FOR N=0 TO 39
1720 SSK(N)=INT(RND*50)+155:SSM(N)=SSK(N)+INT(RND*30)-110:SSS(N)=INT(RND*50)+10:
SST(N)=INT(RND*17)+18:SSE(N)=INT((SST(N)-21)*RND*20):IF SSE(N)<0 THEN SSE(N)=0
1730 SSD(N)=(SSK(N)+SSM(N)+SSS(N)+SST(N)+SSE(N)+INT(RND*10))*(4-R)
1740 LOCATE 1-(N>19)*40,N+1+(N>19)*20:GOSUB 1880:NEXT
1750 CONSOLE 21,5
1760 CLS:COLOR 4:PRINT "ﾉｺﾘ ﾈﾝｶﾝ ﾖｻﾝ"YDD*10;CHR$(29)"000 DD   ﾉｺﾘ"10-SEN"ｾﾝｼｭ
ｵﾜﾙﾊﾞｱｲ ﾊ [99]":COLOR 7
1770 INPUT "No.";A:IF A=99 THEN 1810 ELSE IF A<0 OR A>39 OR A<>INT(A) THEN 1760
ELSE IF SSK(A)=0 THEN 1760
1780 IF SSD(A)/10>YDD THEN COLOR 2:PRINT "ﾖｻﾝｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ ･･･ ｱｼｶﾗｽﾞ ･･････":FOR J=0
 TO 500:NEXT:GOTO 1760
1790 K(SEN)=SSK(A):M(SEN)=SSM(A):S(SEN)=SSS(A):E(SEN)=SSE(A):T(SEN)=SST(A):D(SEN
)=SSD(A):INJ(SEN)=0:YDD=INT((YDD-SSD(A)/10)*10)/10:SEN=SEN+1
1800 LOCATE 1-(A>19)*40,A+1+(A>19)*20:N=A:COLOR 2:GOSUB 1880:COLOR 7:SSK(A)=0:IF
 SEN=10 THEN 1810 ELSE 1760
1810 PRINT:PRINT "ｼﾝﾆｭｰﾀﾞﾝ ｾﾝｼｭ ﾄｰﾛｸ ｼｭｰﾘｮｰ":FOR I=0 TO 2000:NEXT:CONSOLE 0,25
1820 CLS:BEEP:PRINT:PRINT " ｲﾖｲﾖ [  ﾀﾞｲ "SE" ｼｰｽﾞﾝ  ] ｶﾞ ｶｲﾏｸ ｼﾏｽ !!!":FOR I=0
 TO 1800:NEXT
1830 IF SEN<6 THEN BEEP:COLOR 2:PRINT:PRINT "ｼｶｼ ｾﾝｼｭ ﾉ ﾆﾝｽﾞｰｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ ･･･ ｺﾚ ﾊ ﾀ
ﾏﾘﾏｾﾝ ･･････":PRINT:PRINT:COLOR 3:GOTO 830 ELSE                           RETURN
1840 ' ｾﾝｼｭ ｼﾘｮｰ ﾋｮｰｼﾞ
1850 PRINT "No. ｼﾝﾁｮｰ ﾀｲｼﾞｭｰ ｽﾀﾐﾅ ｹｰｹﾝ ﾈﾝﾚｰ ｷｭｰﾘｮｰ":                      RETURN
1860 PRINT " "N" "K(N)" ";:PRINT USING"#####";M(N);S(N);E(N);T(N);:PRINT USING"#
####";D(N);:PRINT "000";:IF INJ(N) THEN COLOR 3:PRINT " ﾌｼｮｰ":COLOR 7
1870                                                                      RETURN
1880 PRINT USING"##";N;:PRINT "  "SSK(N)" ";:PRINT USING"#####";SSM(N);SSS(N);SS
E(N);SST(N);:PRINT USING"#####";SSD(N);:PRINT "000":                      RETURN
1890 ' ﾃﾞｰﾀ
1900 DATA "●   ","   ●","   ","   "
1910 DATA "├┐ ","  ┌┤"," ●  ","  ● "
1920 DATA "┴o┼o","o┼o┴","─┼oo","oo┼─"
1930 DATA " |└","┘| "," ├ "," ┤ "
1940 DATA " └ └","┘ ┘ ","─┘└ "," ┘└─"
1950 DATA 1.2,.8,1.5,1.2,.8,1.2,1.2,1.5
1960 DATA "Tea Party ","Ma Maison ","Be.Dreamer","*BA-MAGA* "
1970 DATA " ｺﾀﾂﾊﾟﾝﾀﾞ "," ｼｬﾝﾊﾟｲﾛﾝ "," ﾀﾞｯﾁｬ!!  ","ｶｹﾞｻﾝ♥fans"
1980 DATA " K.Kalami ","ｳｨﾝﾀｰｽﾄｰﾘｰ","ﾔｯﾃﾔﾙｾﾞ!!!","ﾔｯﾃﾔｯﾀｾﾞ!!"
1990 DATA "Food company","Sports company","Beer company","Automobile company","C
redit company"
2000 DATA 25,-25,10,-10,0,85,-1,-2,15,-10,2,0,0,30,0,0,15,-15,5,-5,0,15,0,-1,15,
-5,1,1,0,50,0,0,10,0,3,2,0,5,0,0
```

★影さんほどではないが，無意識のうちに備品を壊してしまう私は，物理部の連中に「フィーダ」と言われ恐れられている。(岩手県盛岡市・こいくん15才)……【編：無意識のうちに壊しているというのはアブナイ!!】

PC-8801mkIISR(N88DISK BASIC V2モード)用

核兵器から星を守れ!!

INF



川口　洋

内容(事のはじまり)

宇宙空間を舞台にした戦略兵器開発競争は，エスカレートする一方であった。そしてついに，敵国のミサイルが宇宙から襲いかかってきた。自国の領土が焼け野原と化す前に，敵の攻撃を防がなければならない。同時に1機数億円もする，気象衛星ちゅうりっぷを守るのだ。

遊びかた

サテライトをテンキーで操作し，敵のミサイルを破壊するのですが，サテライト自身は攻撃能力を持っていません。昔，自国を守るために作られた宇宙機雷をミサイルにぶつけて破壊するのです。宇宙機雷および気象衛星の動かしかたは，サテライトがぶつかっていくと，サテライトとそれらの位置が逆転することで行ないます。

宇宙機雷をすべて破壊するとステージ・クリアです。ミサイルは右から左へ飛んで行き，左はじまで行くと，自国にミサイルが落ちたことになります。自国にミサイルを10回以上落とすとサテライトの残り数に関係なくゲーム・オーバーになります。また，気象衛星にミサイルが当たるとサテライトが1機減ります。全10面で一応エンディングもあります。

《第1表》変数表

RO	ステージ
SC	スコア
LE	サテライト残数
I1，I2	サテライトのキャラクター
BB	宇宙機雷の数
X，Y	サテライトX，Y座標
DM	自国に落ちたミサイル(あと何回でゲーム・オーバーか)
WK	ミサイル移動ルーチンへ飛ぶかどうか判定用
ST	キー入力
TX，TY	ミサイルX，Y座標

入力方法

ROM BASICまたはディスク・ベーシックを読み，そのまま打ち込んでください。

マシン語が入っているので，RUNする前にSAVEしましょう。

改造のアドバイス

BGMを入れるなり，面を増やすなりしてください（0空白，3気象衛星，4機雷）。

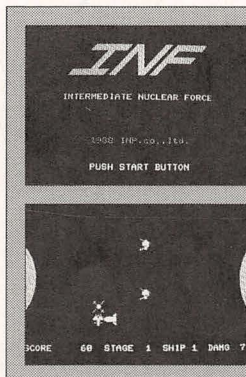
最後に

最初は8メガで作ったので，BGMも入ってましたが，4メガ用に直しスピードの関係でBGMをぬきました。8メガ機種の人はBGMを入れましょう。タイトルは特に意味無し。

★参考

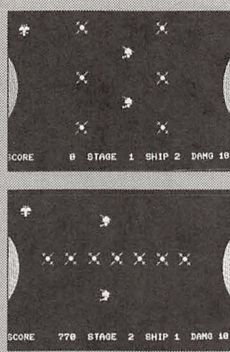
セガマークIII「SDI」

★　★



◀《写真1》タイトル画面。INFとはこの略だったのかと思わず勉強になります

◀《写真3》これを壊せばラウンド・クリア。このようにミサイルを止めるといい



▶《写真2》ゲーム・スタート!!左上のサテライトを操作してミサイルを破壊せよ

▶《写真4》これは2面。タテの陣型をす早く崩し，横に広げるのがベスト!!

INFのプログラム・リスト

```
10 '  ───────────────────────────── INITIALIZE
20  NEW CMD:CLEAR ,&HB9FF:DEFINT A-Z:WIDTH 40,25
30  RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))+VAL(LEFT$(TIME$,2))
40  LOCATE 14,10:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ":GOSUB 1660
50  CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0:SCREEN 0,0:CLS 3:GOSUB 710:CLS 3
60  CA=&HBA00
70  SC=0:RO=1:LE=2:WR=1:I1=1:I2=5
80  FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:CMD BGM 1:CLS 3
90 '  ───────────────────────────── STAGE SETTING
100 ON RO GOSUB 1250,1290,1330,1370,1410,1450,1490,1530,1570,1610,1650
110 BB=0:FOR I=0 TO 8:READ MA$:FOR J=0 TO 15
120 MA=VAL(MID$(MA$,J+1,1)):CX=J*2+4:CY=I*2+2:IF MA=4 THEN BB=BB+1
130 CALL CA(CX,CY,MA)
140 NEXT:NEXT
150 IF RO=11 THEN GOTO *ENDING
160 X=2:Y=2:C=1:CALL CA(X,Y,C)
170 COLOR 7:DM=10:WK=0:GOSUB *SCORE
180 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:TX=36:TY=10
190 CIRCLE (-100,99),130,1:PAINT (0,99),1,1
```

★新連載の「Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座」はとてもよかったですよ!!BASICの勉強に役立ちました!（鹿児島県日置郡・**ライダーブラック13才**）……【Dr.D：これからもがんばるのでヨロシクたのむゾ!!】

```
200 CIRCLE (639+100,99),130,1:PAINT (639,99),1,1:CMD BGM 0
210 CMD PLAY "T185V1504@45L16CCCC4DDDD4CEE4CG4F2E2C1","T185V15@4506L16EEEE4FFFF4
EGG4E>C4<A2G2E1",,"T185V1505L16CCCC4DDD4EEE4G2G2G2E2E2":CMD BGM 1
220 ' ─────────────────────────────────────────────── MAIN
230 ST=INP(0) AND INP(1):VX=0:VY=0
240 VX=((ST=239)-(ST=191))*2:VY=((ST=254)-(ST=251))*2
250 IF X+VX<2 OR X+VX=>38 THEN VX=0
260 IF POINT((X+VX)*16,(Y+VY)*8)=0 THEN GOTO 290
270 IF POINT((X+VX)*16,(Y+VY)*8)=2 THEN XV=X:YV=Y:X=X+VX:Y=Y+VY:C=1:CALL CA(X,Y,
C):C=3:CALL CA(XV,YV,C):CMD PLAY ,,,"T18503V15C8","T18504V15E8","T18502V15G8":VX
=0:VY=0
280 IF POINT((X+VX)*16,(Y+VY)*8)=1 THEN XV=X:YV=Y:X=X+VX:Y=Y+VY:C=1:CALL CA(X,Y,
C):C=4:CALL CA(XV,YV,C):CMD PLAY ,,,"T18503V15C8","T18504V15D8","T18502V15E8":VX
=0:VY=0
290 IF Y+VY<0 OR Y+VY>20 THEN VY=0
300 IF X+VX=TX AND Y+VY=TY THEN VX=0:VY=0
310 IF VX<>0 OR VY<>0 THEN C=0:CALL CA(X,Y,C):X=X+VX:Y=Y+VY:CMD PLAY "T255V15@60
05C32"
320 SWAP I1,I2:CALL CA(X,Y,I1)
330 WK=WK+1:IF WK=3 THEN GOSUB 560 ELSE FOR I=1 TO 100:NEXT
340 GOTO 230
350 ' ─────────────────────────────────────────────── SCORE
360 *SCORE
370 LOCATE 0,23:PRINT USING"SCORE ######  STAGE ##  SHIP #  DAMG ##";SC;RO;LE;DM
:RETURN
380 ' ─────────────────────────────────────────────── MISS & GAME OVER
390 *OVER
400 COLOR=(1,2),(5,2):CMD PLAY "T185@4505V15L8CCCCCCDDDDDDERGFRGAAA","T185@4 04V
15L8CCRCRRCCRCRDDRCCRDCCCC","T185@5808L8V15CDECDECDECREERDDRCARCC"
410 LE=LE-1:BM=15:TMN=0:WR=2:IF LE=-1 THEN 420 ELSE 80
420 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,1):NEXT:CONSOLE 0,20:CLS:CONSOLE 0,25
430 FOR I=1 TO 10:LOCATE 15,I:PRINT"GAME":LOCATE 20,20-I:PRINT"OVER"
440 LOCATE 15,I-1:PRINT"    ":LOCATE 20,21-I:PRINT"    ":BEEP 1:BEEP 0:NEXT
450 CMD PLAY "T185@1205V15C1","T185@1204V15E1","T185@1203V15G1"
460 LOCATE 9,12:PRINT"HIT SPACE KEY TO REPLAY"
470 CMD PLAY "T185@4504V15L8CCCCD+D+D+C+C+C+E+E+E+E+GGFECCCC","T185@404V15L8CRRC
RRCRCCCCCCCCCCCC","T185@5808V15L8CRRCRRCRRCRRCRRCRRC"
480 IF INP(9)=191 THEN 60 ELSE 480
490 ' ─────────────────────────────────────────────── STAGE CLEAR
500 *STAGE
510 IF DM=10 THEN COLOR 6:LOCATE 15,12:PRINT"PERFECT !!":GOSUB 550
520 LOCATE 14,10:PRINT"STAGE CLEAR":SC=SC+(DM*100):GOSUB *SCORE
530 CMD PLAY "T185V15@4504L8CCCC&CDE&EDC&CCE&EEG&GA&A&A>C&C&C4<","T185V15@1801L8
CRRCCCCRRCCCCRCCCCRRERR","T185V15@404L8CCCCCCCCCCCCEEEEEECCCCC
540 RO=RO+1:GOTO 80
550 LOCATE 9,14:PRINT"SPECIAL BONUS 2000 pts":COLOR 7:DM=20:RETURN
560 ' ─────────────────────────────────────────────── ENEMY MOVE
570 WK=0:IF TX=2 THEN DM=DM-1:C=0:CALL CA(TX,TY,C):GOTO 660
580 WK=0:DX=-2:IF TX-2=X AND TY=Y THEN RETURN
590 GOSUB 620
600 C=0:CALL CA(TX,TY,C):TX=TX+DX
610 C=2:CALL CA(TX,TY,C):BEEP 1:BEEP 0:RETURN
620 IF POINT((TX+DX)*16,TY*8)=2 THEN GOTO *OVER
630 IF POINT((TX+DX)*16,TY*8)=1 THEN XV=TX+DX:C=0:CALL CA(XV,TY,C):COLOR=(0,2):C
MD PLAY "@12T18503V15C8":COLOR=(0,0):BB=BB-1:XV=TX:CALL CA(XV,TY,C):SC=SC+10:GOS
UB *SCORE:GOTO 660
640 RETURN
650 ' ─────────────────────────────────────────────── SUB
660 IF BB=0 THEN *STAGE
670 GOSUB *SCORE:IF DM=0 THEN LE=0:GOTO *OVER
680 TX=36:TY=INT(RND*10)*2
690 C=2:CALL CA(TX,TY,C):RETURN
700 BM=BM-1:GOSUB *SCORE:RETURN
710 ' ─────────────────────────────────────────────── TITLE
720  COLOR 1:C(0)=2:C(1)=3:C(2)=6:C(3)=7:C(4)=5:C(5)=0
730 FOR I=0 TO 5:COLOR=(0,C(I)):FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT
740  LOCATE 7,4:PRINT"                    "
750  LOCATE 7,5:PRINT"                    "
760  LOCATE 7,6:PRINT"                    "
770  LOCATE 7,7:PRINT"                    "
780  LOCATE 7,8:PRINT"                    ":COLOR 5
790  LOCATE 6,12:PRINT"INTERMEDIATE NUCLEAR FORCE":COLOR 2
800 LOCATE 11,19:PRINT"1988 INP.co,.ltd.":COLOR 7
810 LOCATE 11,23:PRINT"PUSH START BUTTON"
820 GOSUB 960
830 DR1$="T185@5804V15L8ARRRR@5901CCC@5804ARRRR@5901CCC@5804ARRRR@5901CCC@5804AR
@5901CCCC@5804A>C"
840 BS1$="T185@404V15L8RCCCCCRCRCCCCCRCRCCCCCRCRCCC<AAGA>"
850 CMD PLAY DR1$:GOSUB 960
860 CMD PLAY DR1$,BS1$:GOSUB 960
870 CMD PLAY DR1$,BS1$,"T185@4504V15L8CCDE&E&EDD&DCC&CEE&EE":GOSUB 960
880 CMD PLAY DR1$,BS1$,"T185@4504V15L8CCDE&E&EDD&DCC&C<AA&AG>":GOSUB 960
890 CMD PLAY DR1$,BS1$,"T185@4504V15L8CCDE&E&EDD&DCC&CEE&EE":GOSUB 960
900 CMD PLAY DR1$,BS1$,"T185@4504V15L8CCDE&E&EDD&DFFFEE&EC":GOSUB 960
910 CMD PLAY DR1$,"T185@404V15L8RGGGGGGGGFFFFFFFFEEEEEEEEDDDDDDD","T185@4505V15L
8GGGGGGEDFFFFFFCDEEEEEEDCDDDDDDEE
920 GOSUB 960
930 IF INP(9)=191 THEN RETURN
940 CMD PLAY DR1$,"T185@404V15L8RGGGGGGGGFFFFFFFFEEEEEEEECDEFGAA","T185@4505V15L
8GGGGGGEDFFFFFFCDEEEEEEDCDDDDDDEE
950 GOSUB 960:GOTO 870
960 IF INP(9)=191 THEN 60 ELSE RETURN
970 ' ─────────────────────────────────────────────── ENDING DEMO
980 *ENDING
990 FOR I=1 TO 2
1000 A1$="@0V1105T185L8C4CCC4C4C4C4D4DDD4D4D4D4E4EEE4E4E4E4D4DDD4D4D4D4"
1010 B1$="@0V1305T185L8E4EEE4E4E4E4F4FFF4F4F4F4G4GGG4G4G4G4F4FFF4F4F4F4
1020 CMD PLAY A1$:CMD PLAY A1$,B1$
1030 CMD PLAY A1$,B1$,"@0V1506T185L8C4CCC4C4C4C4D4DDD4D4D4D4E4EEE4E4E4E4D4DDD4D4
D4D4
1040 CMD PLAY A1$,B1$,"@5V1505T185L4E&E&E&EDCG&G&G&GFDE&E&E&EDCD&D&D&D&D
1050 CMD PLAY A1$,B1$,"@5V1505T185L4E&E&E&EDCG&G&G&GFGF&F&F&FEGC&C&C&D&D&D
1060 CMD PLAY A1$,B1$,"@5V1505T185L4E&E&E&EDCG&G&G&GFDE&E&E&EDCD&D&D&D&D&D
1070 CMD PLAY A1$,B1$,"@5V1505T185L4E&E&E&EDCG&G&G&GA>CE&E&E&EDCD&D&D&D&D&D
1080 CMD PLAY A1$,B1$,"@5V1505T185L4>G&G&G&GFEF&F&F&FEDE&E&E&EDCD&D&D&D
1090 CMD PLAY A1$,B1$,"@5V1505T185L4>G&G&G&GFEF&F&F&FEDE&E&E&EDC<A&A&AG&G&
1100 NEXT
1110 CMD PLAY "@0V1005T185L8C4CCC4C4C4C4D4DDD4D4D4D4E4EEE4E4E4E4D4DDD4D4D4D4","@
0V1005T185L8E4EEE4E4E4E4F4FFF4F4F4F4G4GGG4G4G4G4F4FFF4F4F4F4","@5V1005T185L4>G&G
&G&GFEF&F&F&FEDE&E&E&EDC<A&A&AG&G&
1120 D$="CONGRATULATION":FOR I=1 TO 14:F$=MID$(D$,I,1):PUT@(I*24+20,180),KANJI(8
960+ASC(F$)),XOR:NEXT:FOR I=1 TO 160:ROLL 1:NEXT
1130 RESTORE 1140:FOR I=0 TO 12:READ PA$:LOCATE 32,10+I:PRINT PA$:NEXT
1140 DATA "♠   ","●  *****","  |・ ","  ","  ","  "
1150 DATA "  ","  ","  ","  ","  "
1160 DATA "   | "
1170 LOCATE 0, 8:PRINT"PROGRAMER":LOCATE 6,10:PRINT"H.Kawaguti"
1180 LOCATE 0,12:PRINT"HighSpeed ChrPrint":LOCATE 6,14:PRINT"G.PLAN"
1190 LOCATE 0,20:PRINT"PRODUCE   ":LOCATE 6,22:PRINT"1988 INP.co,.ltd."
1200 END
1210 ' ─────────────────────────────────────────────── STAGES DATA
1220 DATA 0000400000040000,0000000000000000,0000000030000000,0000000000000000
1230 DATA 0000400000040000,0000000000000000,0000000030000000,0000000000000000
1240 DATA 0000400000040000
1250 RESTORE 1220 : RETURN
1260 DATA 0000000000000000,0000003000000000,0000000000000000,0000000000000000
1270 DATA 0404040404040400,0000000000000000,0000000000000000,0000003000000000
1280 DATA 0000000000000000
1290 RESTORE 1260 : RETURN
1300 DATA 0300004000000000,0000000000400000,0030000000000000,0000000004000000
1310 DATA 0300300400004000,0000000004000000,0030000000000000,0000000000400000
1320 DATA 0300004000000000
1330 RESTORE 1300 : RETURN
1340 DATA 0000000440000000,0000000004400000,0000030000044000,0000000000000440
```

★フッフッフッ。先月号のＯＦコーナーに，俺が載った理由がわかったぜ‼今までは★印をつけなかったからだ！（茨城県北茨城市・宮田貴之17才）……【影：★印をつけて載ったからって，★をいっぱい付けてこないように！】

```
1350 DATA 0003333304000000,0000000000000440,0000030000044000,0000000004400000
1360 DATA 0000000440000000
1370 RESTORE 1340 : RETURN
1380 DATA 0000000000000000,0000444444440000,0000400000040000,0000400330040000
1390 DATA 0000400330040000,0000400330040000,0000400000040000,0000444444440000
1400 DATA 0000000000000000
1410 RESTORE 1380 : RETURN
1420 DATA 0000000000034000,0340003400000000,0000000000000000,0003400003400000
1430 DATA 0000000000000000,0340003400000000,0000000000000000,0003400003400000
1440 DATA 0000000000034000
1450 RESTORE 1420 : RETURN
1460 DATA 0000000000000000,0340000000000440,0003400000034000,0000034003400000
1470 DATA 0000000340000000,0000034003400000,0003400000034000,0340000000000440
1480 DATA 0000000000000000
1490 RESTORE 1460 : RETURN
1500 DATA 0004000300004000,0004000030004000,0040000030000400,0040000300000400
1510 DATA 4000003000000004,0040000300000400,0040000030000400,0004000030004000
1520 DATA 0004000300004000
1530 RESTORE 1500 : RETURN
1540 DATA 0003000000004000,0030000000000400,0300000340000040,0000003004000000
1550 DATA 4000040000400004,0000003004000000,0300000340000040,0030000000000400
1560 DATA 0003000000004000
1570 RESTORE 1540 : RETURN
1580 DATA 0000000000000000,0343434343434440,0000000000000000,0034343434344000
1590 DATA 0000000000000000,0034343434344000,0000000000000000,0343434343434440
1600 DATA 0000000000000000
1610 RESTORE 1580 : RETURN
1620 DATA 4444044000404400,4000044000404040,4000040400404004,4440040400404004
1630 DATA 4000040040404004,4000040040404004,4000040004404004,4444040004404444
1640 DATA 0000000000000000
1650 RESTORE 1620 : RETURN
1660 ' ──────────────────────────── MACHINE L NO.1
1670 RESTORE 1680:FOR I=&HBA00 TO &HBB6F:READ MA$:POKE I,VAL("&H"+LEFT$(MA$,2)):
NEXT
1680 DATA 1A,56,5F,C5,21,00,C0,06,00,4A,09,09,01,80,02,1D 77
1690 DATA FA,17,BA,09,C3,0F,BA,EB,E1,7E,21,20,C3,01,C0,00 6F
1700 DATA 3D,FA,28,BA,09,C3,20,BA,F3,D5,3E,5C,CD,40,BA,D1 B9
1710 DATA D5,3E,5D,CD,40,BA,D1,3E,5E,CD,40,BA,FB,C9,00,00 2F
1720 DATA 32,49,BA,0E,10,06,04,7E,D3,5E,12,D3,5F,23,13,10 96
1730 DATA F6,C5,01,4C,00,EB,09,EB,C1,0D,C2,45,BA,C9,00,00 3F
1740 DATA 1A,56,5F,C5,21,00,C0,06,00,4A,09,09,01,80,02,1D 77
1750 DATA FA,77,BA,09,C3,6F,BA,EB,E1,7E,21,20,C3,01,C0,00 2F
1760 DATA 3D,FA,87,BA,09,18,F9,EB,F3,E5,3E,5C,CD,A0,BA,E1 F7
1770 DATA E5,3E,5D,CD,A0,BA,E1,3E,5E,CD,A0,BA,FB,C9,00,00 0F
1780 DATA 32,A8,BA,0E,10,06,04,D3,5E,7E,D3,5F,12,23,13,10 F5
1790 DATA F6,C5,01,4C,00,00,09,00,C1,0D,C2,A5,BA,C9,00,00 C9
1800 DATA 1A,E5,D5,5F,56,DB,01,FE,FE,C2,D0,BA,1D,C3,EA,BA 31
1810 DATA DB,00,FE,FB,C2,DB,BA,1C,C3,EA,BA,FE,EF,C2,E4,BA FB
1820 DATA 15,C3,EA,BA,FE,BF,C2,EA,BA,14,D5,06,00,4A,21,C8 C1
1830 DATA F3,09,0E,78,1D,FA,FB,BA,09,18,F9,D1,3E,20,BE,C2 17
1840 DATA 0A,BB,42,4B,D1,E1,70,EB,71,C9,D1,E1,C9,00,00,00 14
1850 DATA 1A,5F,56,C5,06,00,4A,21,00,C0,09,01,80,02,1D,FA 68
1860 DATA 26,BB,09,C3,1E,BB,F3,C1,0A,F5,E6,01,47,AF,90,CD 73
1870 DATA 4B,BB,F1,F5,1F,E6,01,47,AF,90,CD,50,BB,F1,1F,1F 7F
1880 DATA E6,01,47,AF,90,CD,55,BB,FB,C9,00,E5,D3,5C,18,08 42
1890 DATA E5,D3,5D,18,03,E5,D3,5E,01,50,00,77,09,77,09,77 0E
1900 DATA 09,77,09,77,09,77,09,77,09,77,D3,5F,E1,C9,00,00 5C
1910 ' ──────────────────────────── MACHINE L NO.2
1920 RESTORE 1930:FOR I=&HC310 TO &HC79F:READ MA$:POKE I,VAL("&H"+LEFT$(MA$,2)):
NEXT:RETURN
1930 DATA 44,34,46,44,36,35,30,30,30,30,35,36,35,35,36,35 6D
1940 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 0
1950 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 0
1960 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 0
1970 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 0
1980 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 0
1990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 0
2000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 0
```

```
2010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 0
2020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 0
2030 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 0
2040 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 0
2050 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 0
2060 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,61,86,00,00,03,C0,00 AA
2070 DATA 01,FC,3F,80,0F,FE,7F,F0,3F,FE,7F,FC,7F,FE,7F,FE EA
2080 DATA 7F,FE,7F,FE,00,03,C0,00,00,1F,F8,00,00,07,E0,00 BB
2090 DATA 1F,F3,CF,F8,00,07,E0,00,00,07,E0,00,00,03,C0,00 6A
2100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,20,04,00,00,01,80,00 A5
2110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,A8,15,00,02,FE,7F,40 7C
2120 DATA 05,FE,7F,A0,00,01,80,00,00,03,C0,00,00,01,80,00 E7
2130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,C0,00,00,01,80,00 44
2140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,60,06,00,00,03,C0,00 29
2150 DATA 00,00,00,00,01,FC,3F,80,0F,FE,7F,F0,1F,FE,7F,F8 CC
2160 DATA 1F,FE,7F,F8,00,03,C0,00,00,1F,F8,00,00,03,C0,00 31
2170 DATA 03,F1,8F,C0,00,03,C0,00,00,07,E0,00,00,03,C0,00 B0
2180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,00,00,00,0F,00,00,00,7F 8F
2190 DATA 00,00,00,00,03,FF,FF,EF,7F,FF,EE,FF,FF,FF,FF,FF 57
2200 DATA FF,FF,FF,FF,7F,FF,FF,FF,03,F7,FE,EF,00,00,00,00 5F
2210 DATA 00,00,00,7F,00,00,00,0F,00,00,00,01,00,00,00,00 8F
2220 DATA 00,00,00,01,00,00,00,0F,00,00,00,7F,00,00,01,FF 8F
2230 DATA 00,00,00,00,03,FF,FF,EF,7B,FF,FF,EF,FB,FF,FF,EF 40
2240 DATA F3,FF,FF,EF,01,5A,AB,AA,00,00,00,00,00,00,00,00 90
2250 DATA 00,00,01,FF,00,00,00,7F,00,00,00,0F,00,00,00,01 8F
2260 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,00,00,00,0F,00,00,00,7F 8F
2270 DATA 00,00,00,00,03,FF,FF,EF,7F,FF,E0,EF,FF,FF,FF,EF 29
2280 DATA FF,FF,FF,EF,7F,FF,FF,EF,03,F7,FE,EF,00,00,00,00 3F
2290 DATA 00,00,00,7F,00,00,00,0F,00,00,00,01,00,00,00,00 8F
2300 DATA 00,00,00,00,0A,00,00,00,00,A7,F0,00,00,07,F0,00 98
2310 DATA 00,AF,FF,80,00,AF,FF,A0,00,AF,FF,80,00,AF,FF,80 D8
2320 DATA 00,AF,FF,80,00,00,00,C0,00,07,F6,00,00,03,E0,00 CE
2330 DATA 00,77,F0,00,33,87,F0,00,30,00,00,00,00,00,00,00 41
2340 DATA F0,00,00,00,0F,00,00,00,00,F0,30,00,00,00,36,00 55
2350 DATA 00,00,57,80,00,00,57,F0,00,00,57,8E,00,00,57,80 DA
2360 DATA 00,00,57,80,00,00,00,00,00,00,32,00,00,00,60,00 69
2370 DATA 00,10,30,00,10,80,30,00,10,00,00,00,00,00,00,00 10
2380 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,F0,00,00,03,F0,00 E6
2390 DATA 00,AF,FF,80,00,AF,FF,80,00,AF,FF,80,00,AF,FF,80 B8
2400 DATA 00,AF,FF,80,00,00,00,C0,00,03,F6,00,00,01,E0,00 C8
2410 DATA 00,73,F0,00,33,83,F0,00,30,00,00,00,00,00,00,00 39
2420 DATA C0,00,00,03,33,00,00,0C,0C,00,00,30,33,00,00,C0 31
2430 DATA 00,C0,03,00,00,07,E0,00,00,1F,F8,00,00,3F,FC,00 FC
2440 DATA 00,3F,FC,00,00,1F,F8,00,00,07,E0,00,00,C0,03,00 FC
2450 DATA 03,00,00,CC,0C,00,00,30,30,00,00,CC,C0,00,00,03 CA
2460 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 0
2470 DATA 00,00,00,00,00,00,A0,00,00,01,70,00,00,00,B8,00 C9
2480 DATA 00,00,54,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 54
2490 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 0
2500 DATA 00,00,00,00,03,00,00,00,0C,00,00,30,30,00,00,00 6F
2510 DATA 00,00,00,00,00,07,E0,00,00,0F,F8,00,00,07,FC,00 F1
2520 DATA 00,0B,FC,00,00,02,A8,00,00,00,00,00,00,00,00,00 B1
2530 DATA 00,00,00,0C,0C,00,00,30,00,00,00,C0,00,00,00,00 8
2540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,61,86,00,00,03,C0,00 AA
2550 DATA 01,FC,3F,80,0F,FE,7F,F0,3F,FE,7F,FC,7F,FE,7F,FE EA
2560 DATA 7F,FE,7F,FE,00,03,C0,00,00,1F,F8,00,00,04,20,00 F8
2570 DATA 00,0F,F0,00,00,04,20,00,00,07,E0,00,00,03,C0,00 CD
2580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,20,04,00,00,01,80,00 A5
2590 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,A8,15,00,02,FE,7F,40 7C
2600 DATA 05,FE,7F,A0,00,01,80,00,00,03,C0,00,00,00,00,00 66
2610 DATA 00,01,80,00,00,00,00,00,00,03,C0,00,00,01,80,00 C5
2620 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,60,06,00,00,03,C0,00 29
2630 DATA 00,00,00,00,01,FC,3F,80,0F,FE,7F,F0,1F,FE,7F,F8 CC
2640 DATA 1F,FE,7F,F8,00,03,C0,00,00,1F,F8,00,00,00,00,00 66
2650 DATA 00,07,E0,00,00,00,00,00,00,07,E0,00,00,03,C0,00 91
```

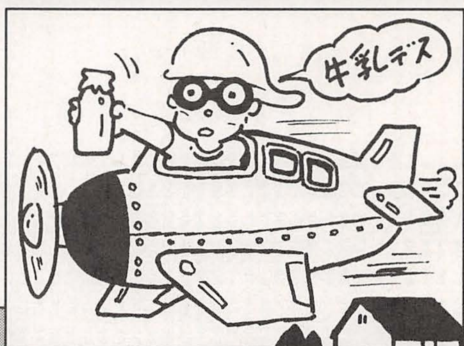
★浅香　唯の声って，なんであんなにLFOがかかっているんでしょうねー。(長崎県西彼杵郡・F１IIユーザー13才)……【影：唯ちゃんってドの音が一番好きなんだって。つぐ美：どうして？影：だって「C-C-C」だって。】

PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3.0)用

※マウス対応

マウス対応のシューティング・ゲーム

ヤーレン ソーレン北海道



ジョージ田吾作

STORY

ソ連のチェルノブイリで，原子力発電所が爆発したことで，ソ連は放射能による食料汚染という大きな問題をかかえこんだ。とくに牛乳は，汚染度が高く，まったく販売されなくなった。

それを聞いた"ジョージ田吾作"は，北方領土返還問題と毎年難行をつづける日ソサケ・マス交渉を打開すべく，ソ連の一般家庭に牛乳を配達することにした。

そして愛機「イーグル」に乗り，さっそうと飛びたった。だが，私は一つ大切なことを忘れていた。それは，ソ連が領空侵犯に対して，とても厳しく，場合によってはスクランブルもやむをえないと言うことを……。

操作方法

マウスを使用します。右上にあるマウス・カーソルの，中央に合わせるとホバリング，左右はスピード調節，上下は上下移動です。1ボタンで牛乳ビンを右に発射(7連射)，2ボタンで下に発射します。つまり敵を倒すのは1ボタン，配達するのは2ボタンです。

仕事料＆ゲーム・オーバー

仕事料は，敵1機落とすにつき100円，家に1軒配達するごとに200円で，10軒配達するとクリアです。

敵に当たるとダメージが増えます。100%を越えるとゲーム・オーバー。

テクニック

敵が画面にでてきたら，すぐに落とすようこころがけましょう。敵をよけるのは上下運動をすれば，配達に専念できるでしょう。

プログラムについて

リスト2を入力，SAVEしてRUN，**リスト1**を入力，SAVEしてRUNすればゲームがはじまります。

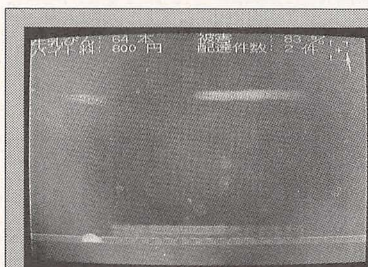
CHECKER FLAG

編：VA用で初のマウス対応のゲームですよ。

Dr.D：最近はマウス対応のゲームが増えてきたからな，投稿にも，そろそろでてきはじめてもいいころじゃろう。

編：あっそうそう。このプログラムは，パターン・データをドライブ2のほうへ読みに行くので注意しなければいけませんね。

Dr.D：たしかに，そんなめんどくさいことをしてまでリストを2本にすることはないゾ。



▲《写真1》スタート!!うひゃー速くて写真がこんなになってしまった

▼《写真2》ダメージ・メータがいっぱいになったらゲーム・オーバー



《リスト1》ヤーレン ソーレン北海道のメイン・プログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '■   PC 8800 VA (V3)                        ■
30 '■   ヤーレン ソーラン 北海道（R）■
40 '■BY PROGRAM--T. ISHIKAWA■
50 '■      MUSIC----A. OHTANI    ■
60 '■       SYORY----Y. IKUCHI    ■
70 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
80 GOTO *MEIN
90 *01::'■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
100 PLAY "@40","@47"
110 A$(1)="T200 L4"
120 A$(2)="O5 R4V15A-V10GCV15FV10C"
130 A$(3)="V15GV10CV15B-V10CV15A-V10CV15GV10CV15A-2"
140 A$(4)="O3 V10 L1 F."
150 A$(5)="O3 V10 L1 C+."
160 A$(6)="O2 V10 L1 B-"
170 A$(7)="O3 V10 L1 C"
```

★パソコン・ユーザー1人に聞きました。「この世の中で一番こわいものは？」「影さんがぼくのパソコンにさわることです」(千葉市・**中島良彦15才**)……【**編**：あまい!!影さんが直接さわらなくても半径5m以内なら……。】

```
180 A$(8)="V15G2"
190 FOR I=1 TO 2:PLAY A$(1)+A$(2)+A$(3),A$(3+1):NEXT
200 FOR I=1 TO 2:PLAY A$(2)+A$(8),A$(5+1):NEXT
210 PLAY A$(1)+A$(2)+A$(3),A$(4)
220 FOR I=0 TO 6600
230 IF INKEY$="" THEN NEXT:GOTO 190
240 PLAY "@47V1003L1F."
250 *K1::'
260 PALETTE 3,24224
270 LINE (20-1,170)-(20+1,170+10),3,BF
280 FOR I=0 TO 40
290 X1=(RND(1)*20)-10:Y1=(RND(1)*10)-5
300 CIRCLE (20+X1,170+Y1),3,4
310 NEXT:RETURN
320 *KU::'
330 DATA 500,180,100,600,150,100,550,100,50
340 DATA 600,80,70,620,50,50
350 RESTORE
360 FOR I=1 TO 5
370 READ X,Y,R:CIRCLE (X,Y),R,7,,,,F
380 NEXT:RETURN
390 *KE::'
400 LINE (0,180)-(639,199),12,BF
410 LINE (0,175)-(639,175),8
420 FOR I=0 TO 639 STEP 5
430 LINE (I,176)-(I,180),8
440 NEXT:RETURN
450 *G::'
460 DIM G%(3000):GET @(5,155)-(35,179),G%:RETURN
470 *P::'
480 FOR I=20 TO 350 STEP 25
490 PUT @(I,155),G%
500 NEXT:RETURN
510 *SY::'
520 CLS 3:COLOR 7,,10
530 SCREEN WIDTH 0,640,4
540 WIDTH 40:CONSOLE ,,0
550 SPRITE SCREEN 0
560 CLIP WINDOW(0,0)-(639,180)
570 MM=100:MI=2:X=10:Y=170:X3=-50:LV=1
580 RETURN
590 *MEIN::'
600 GOSUB *SY:GOSUB *K1:GOSUB *G:GOSUB *KU
610 GOSUB *KE:GOSUB *P:GOSUB *MU:GOSUB *TA
620 GOTO *MEIN2
630 *TA::'
640 FOR I=5187 TO 6000 STEP 1
650 COLOR 2:LOCATE 10,8:PRINT "ヤーレン ソーラン 北海道(R)"
660 LOCATE 12,10:PRINT "なんかKEYを押してくれっかい?"
670 PALETTE 2,1
680 IF INKEY$="" THEN NEXT:GOTO 640
690 CLS 3:PALETTE 2,2000:RETURN
700 *MU::'
710 PLAY "04V12L8@24T165A4A4G4G4G4B8G8A2"
720 RETURN
730 *L::'
740 LOAD PATTERN "2:PAT.3",1,2,3,4,5
750 DEF SPRITE 1 AS 1
760 DEF SPRITE 2 AS 4
770 FOR I=3 TO 10:DEF SPRITE I AS 3:NEXT
780 FOR I=1 TO 10:DEF SPRITE I+10 AS 2
790 DEF SPRITE I+20 AS 5:NEXT
800 RETURN
810 *M::'
820 MOUSE 0
830 MOUSE 1,584,12,1
840 MOUSE 4,566,4,600,24
850 LOCATE 35,0:PRINT "┌┐"
860 LOCATE 35,1:PRINT " + "
870 LOCATE 35,2:PRINT "└┘"
880 TURN ON SPRITE 1,2
890 RETURN
900 *S::'
910 LOCATE SPRITE 1,X,Y
920 X1=MOUSE(0):Y1=MOUSE(1)
930 X=X+(X1-584)/2:Y=Y+(Y1-12)/2:SP=X/50
940 IF X<0 OR X>550 OR Y<0 OR Y>175 THEN X=X-(X1-584)/2:Y=Y-(Y1-12)/2
950 RETURN
960 *K::'
970 IF MOUSE(2,1)=-1 THEN GOSUB *M1
980 IF MOUSE(2,2)=-1 THEN IF MP=0 THEN GOSUB *M2
990 RETURN
1000 *M1::'
1010 MI=MI+1:IF MM=0 THEN RETURN ELSE MM=MM-1
1020 LOCATE SPRITE MI,X+45,Y:STOPM:PLAY "02V15L64@18A"
1030 SPRITE MI,"S300 R700"
1040 TURN ON SPRITE MI:START SPRITE MI
1050 IF MI=9 THEN MI=2:MP=0
1060 GOSUB *D
1070 RETURN
1080 *M2::'
1090 MP=1:IF MM=0 THEN RETURN ELSE MM=MM-1
1100 LOCATE SPRITE 10,X,Y+15:STOPM:PLAY "L4V8@1602GFEDC"
1110 SPRITE 10,"S100 D200"
1120 TURN ON SPRITE 10:START SPRITE 10:GOSUB *D:RETURN
1130 *C::'
1140 C=CLIP(-1)
1150 IF CLIP(10) THEN MP=0:TURN OFF SPRITE 10:RETURN
1160 IF CLIP(1) THEN RETURN
1170 IF CLIP(2) THEN IE=0:TURN OFF SPRITE 2
1180 CL=CLIP(0):IF CL=0 THEN RETURN
1190 TURN OFF SPRITE CL:RETURN
1200 *S1::'
1210 C=COLLISION(-1):C1=COLLISION(0)
1220 IF C1=0 THEN RETURN
1230 IF C1=1 THEN *BA
1240 IF C1=2 THEN *MI
1250 IF C1=10 THEN MP=0
1260 C2=COLLISION(0):IF C1>10 AND C1<21 THEN IF C2>10 AND C2<21 THEN RETURN
1270 TURN OFF SPRITE C1,C2
1280 STOPM:PLAY "L64@15V15GV5@56FFAA"
1290 SC=SC+100:GOSUB *D
1300 RETURN
1310 *MI::'
1320 C2=COLLISION(0):IF C2<>10 THEN RETURN
1330 TURN OFF SPRITE 10:MP=0:IF ML=0 THEN RETURN ELSE ML=0
1340 HA=HA+1:SC=SC+200:GOSUB *D:STOPM:PLAY "V15L16@10CEG"
1350 RETURN *MEIN3
1360 *TE::'
1370 DA=INT(RND(1)*(INT(LV))+11):IF DA>20 THEN RETURN
1380 IF SPRITE(DA,1) THEN RETURN
1390 Y2=INT(RND(1)*150)+20:M=INT(RND(1)*5+1)
```

★編集長が旅行すると，その日，デンパは影のものになるが，つぐ美のさそり固めで阻止されるだろう…○×伝説より。(愛知県春日井市・ハリーくん)……【影：さそり固めならまだいいけどつぐ美ラリアットがでたら…。】

```
1400 LOCATE SPRITE DA,600,Y2
1410 TURN ON SPRITE DA
1420 ON M GOSUB 1440,1450,1460,1470,1480
1430 START SPRITE DA:RETURN
1440 SPRITE DA,"S400 L1000":RETURN
1450 SPRITE DA,"S300 T1 S100 L1000":RETURN
1460 SPRITE DA,"S400 G320,150 G50,50 L1000":RETURN
1470 SPRITE DA,"S500 L1000":RETURN
1480 SPRITE DA,"S200 L200 S400 T1 L1000":RETURN
1490 *D::'
1500 LOCATE 0,0:PRINT "牛乳びん:";MM;"本"
1510 LOCATE 20,0:PRINT "被害  :";DE;"%"
1520 LOCATE 0,1:PRINT "バイト料:";SC;"円"
1530 LOCATE 20,1:PRINT "配達件数:";HA;"件"
1540 IF DE>100 THEN *E2
1550 IF HA=10 THEN *E1
1560 RETURN
1570 *BA::'
1580 DE=DE+INT(RND(1)*30)
1590 C2=COLLISION(0):IF C2=2 THEN 1630
1600 TURN OFF SPRITE C2:STOPM:PLAY "V15@57L64GFEDC"
1610 FOR I=0 TO 5:LOCATE SPRITE I+21,X+RND*64-32,Y+RND*16-8
1620 TURN ON SPRITE I+21:NEXT
1630 FOR I=0 TO 5:TURN OFF SPRITE I+21:NEXT
1640 GOSUB *D:RETURN *MEIN3
1650 *E2::'
1660 STOPM:PLAY "L64V1508@12GGR@17L1C"
1670 FOR I=0 TO 6
1680 X1=RND(1)*64-32
1690 Y1=RND(1)*20-10
1700 LOCATE SPRITE I+21,X+X1,Y+Y1:TURN ON SPRITE I+21
1710 NEXT:CLS:COLOR 7:LOCATE 16,8:PRINT "かたこるよ!"
1720 LOCATE 6,10:PRINT "もーいっかい いくー? (SPACEKEY)"
1730 LOCATE 12,6:PRINT "アルバイト料:";SC;"円"
1740 IF INKEY$=" " THEN RUN ELSE 1740
1750 *E1::'
1760 COLOR 2:LOCATE 16,10:PRINT "やった....!"
1770 FOR I=0 TO 2000:PALETTE 2,1
1780 NEXT:CLS 3:ROLL TO (0,0):GOSUB *KU:GOSUB *KE:GOSUB *P
1790 TURN OFF SPRITE:COLOR 5
1800 LOCATE 12,5:PRINT "     A.Milkman."
1810 LOCATE 12,7:PRINT "    バイト料";SC
1820 LOCATE 12,10:PRINT "ためんなったっしょ!"
1830 LOCATE 12,12:PRINT "By Ishikawa & Ohtani"
1840 GOSUB *01
1850 CLS:LOCATE 16,10:PRINT " The end "
1860 END
1870 *IE::'
1880 IF IE=0 THEN X3=590:TURN ON SPRITE 2:IE=1:ML=1:IF LV<7 THEN LV=LV+.25
1890 LOCATE SPRITE 2,X3,172
1900 X3=X3-SP
1910 RETURN
1920 *MEIN2::'
1930 GOSUB *SY:GOSUB *KE:GOSUB *P:GOSUB *L:GOSUB *M:GOSUB *D
1940 *MEIN3::'
1950 WHILE E<5
1960 GOSUB *S:GOSUB *K:GOSUB *C:GOSUB *S1
1970 GOSUB *TE:GOSUB *IE
1980 ROLL 0,SP
1990 WEND
```

《リスト2》ヤーレン　ソーレン北海道のキャラクター・データ・プログラム・リスト

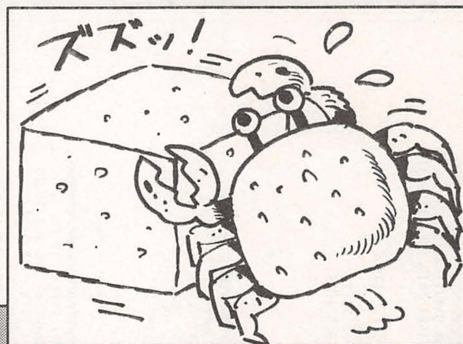
```
10 'SAVE PATTERN PROGRAM
20 DIM A%(600)
30 Y=8:GO=97:X=48
40 FOR P=1 TO 5
50 A%(0)=X:A%(1)=Y
60 FOR I=2 TO GO
70 READ DAT$
80 A%(I)=VAL("&H"+DAT$)
90 NEXT I
100 PUT PATTERN P,A%,4:NEXT P
110 SAVE PATTERN "2:PAT.3",1,2,3,4,5
120 'EAGLE
130 DATA 0016,0000,0000,7788,8888,8888,8888,8888,8888,8888,8888,8877
140 DATA 7777,0000,0000,0000,0000,0000,0000,7117,0000,0000,0000,0000
150 DATA 9999,7777,0000,0000,0000,0000,1111,6666,1111,5555,0000,0000
160 DATA 0000,9999,7777,7777,7777,7777,7777,1111,1199,5555,5555,0000
170 DATA 0000,1100,9999,9999,9999,1111,1111,1111,0099,1199,1111,0088
180 DATA 0000,1111,0000,0000,0000,9922,9999,9999,9999,1111,1111,1111
190 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,9999,9999,1199,7777,7777,0000
200 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
210 'DRAGONFLY
220 DATA 8866,8888,8888,8888,8888,8888,8888,8888,6688,0000,0000,6600
230 DATA 0000,0000,0000,0000,7887,0000,0000,0000,0000,0000,0000,2222
240 DATA 0000,0000,5555,2222,2222,2222,0000,0000,0000,0000,2222,0000
250 DATA 0000,5555,2222,2222,2222,AAAA,2222,2222,2222,2222,0022,0000
260 DATA 5500,5555,2222,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,2200,0000
270 DATA 5555,2222,2222,AAAA,AAAA,AAAA,2626,0000,0000,0000,0000,2222
280 DATA 1616,7777,7777,7777,7777,7777,0000,0000,0000,0000,0000,0000
290 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
300 'MILK
310 DATA 0019,0000,0000,0000,7777,2727,7777,7777,7777,7777,7777,0000
320 DATA 0019,7777,0000,7777,7777,2722,7777,7777,7777,7777,7777,0077
330 DATA 0019,7777,7777,7777,7777,2727,7777,7777,7777,7777,7777,7777
340 DATA 0019,7777,7777,7777,7777,7272,7777,7777,7777,7777,7777,7777
350 DATA 0019,8888,8888,8888,8888,AAAA,8888,8888,8888,8888,8888,7777
360 DATA 0019,8777,7777,7777,8888,88A8,8888,8888,8888,8888,8888,7777
370 DATA 0019,7777,0000,7777,8888,AAAA,8888,8888,8888,8888,8888,0077
380 DATA 0019,0000,0000,0000,7777,7777,7777,7777,7777,7777,7777,0000
390 '
400 DATA 0000,0000,0000,0000,2222,2222,2222,0000,0000,0000,0000,0000
410 DATA 0000,0000,8008,2200,8888,8888,8888,AAAA,0000,0000,0000,0000
420 DATA 0000,0000,8008,0022,8888,0000,7777,8888,AAAA,0000,0000,0000
430 DATA 0000,0000,2222,8888,7777,0000,7777,7777,8888,AAAA,0000,0000
440 DATA 0000,2222,8888,0660,7777,0000,7777,7777,7777,8888,0000,0000
450 DATA 0000,7700,7777,0660,7777,7777,7777,7777,7777,8888,0000,0000
460 DATA 0000,7700,7777,7777,7777,8888,8888,8888,8888,8888,0000,0000
470 DATA 4444,8888,8888,8888,8888,8888,8888,8888,8888,8888,8888,4444
480 '爆発
490 DATA 0000,8888,0000,8888,0000,8888,8888,8888,0000,0000,0000,8888
500 DATA 0000,0000,8888,8888,7777,8888,0088,0000,0888,0000,8888,0000
510 DATA 8888,8888,8888,7777,7777,7777,2222,7777,8888,8888,0000,0000
520 DATA 0000,8888,8888,2222,6666,6666,6666,8888,8888,0000,0000,0000
530 DATA 0000,0000,7777,7777,2222,6666,7777,7777,8888,8888,0000,8888
540 DATA 0000,8888,8888,7777,6666,7777,7777,8888,0000,8888,8888,0000
550 DATA 8888,0000,8888,2222,7777,7777,8888,8888,0000,8888,0000,0000
560 DATA 8888,0000,0000,0000,8888,2222,8888,0000,8888,0000,8888,0000
```

★僕の家の近くには，変なおじさんが住んでいる。まさか影さんじゃないかと思ったことが何回かあった。(福岡市・野村光輝13才)……【影：私なわけないじゃないか!!私はおじさんではない!!編：おばさんですか？影：ム。】

PC-9801シリーズ(N88DISK BASIC(86))用
※要FM音源ボード

パズル・アクション・ゲームの大ケッ作

がんばれ かにおくん!



薄井&小道

●ストーリー

ある暖かい夏の日，かにおくんが，陽気に浜辺を歩いていると，大きな穴を見つけました。すると「おっ!こんなところに，大きな穴が開いてるぞ。よし,ここをぼくの住みかにしよっと」といって，住み家がなくてこまっていたかにおくんは，あとのことを考えずに，とびこみました。

かにおくんは，中に入ってみて，びっくりしました。その中は迷路になっているではありませんか。するとどこからか,「かにお，まんまとおれのわなにひっかかったな。この穴に一度落ちると，ある方法でしか地上にもどれない。おまえの頭で，おれの作った，このスーパー迷路から脱出できるかな?ハッハ」と，言う声がしました。

これはきっと，かに助のしわざだ。がんばれかにお。かに助に負けるな!

●遊びかた

かにおくん（赤色のかに)を8246で上下左右に動かして，迷路の中をたえず動いている赤い玉を穴（●）へ入れてください。

玉は，たえず右のカベづたいに動いています。かにおくんは，カベを一つずつなら押して動かせます。

赤い玉や，かに助(緑色のかに)に当たると死にます。3回死ぬとゲーム・オーバーです。面は全部で12面あります。

赤い玉がカベに囲まれて動けなくなったら,あきらめて敵に体当たりして,死んでください。



編：なかなかのアイデアですよ，このゲーム。

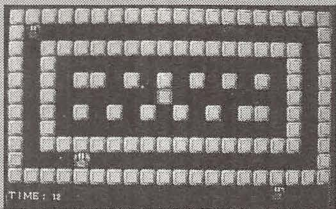
Dr.D：なかなかいいゾ!!アクション・パズルゲームのけっ作だと言えよう。

影：くそー!かに助にまたやられてしまった。

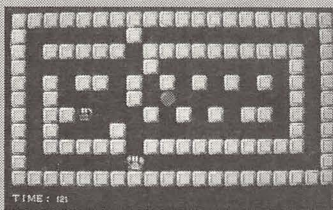
Dr.D：敵が動いているので単調さを感じさせないでいいゾ!!



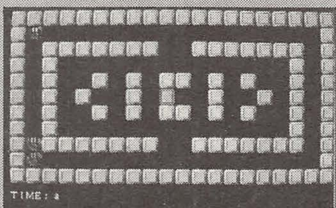
▲《写真1》オープニング・デモ，カニのしぐさがなかなかユニーク



▼《写真2》左上のかにおくんを操作して，中央の穴までボールを誘導しよう



▲《写真3》ボールは必ずカベにそって右に曲がることを考えてプレイしよう



▼《写真4》かに助は，ランダムに動いているので思わぬいやらがせをするゾ!!

がんばれ かにおくん!のプログラム・リスト

```
10 '♥♥♥♥♥♥♥♥ がんばれ かにおくん ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ゲーム 準備 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
30 SCREEN 0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLEAR ,&H5E00:PLAY ALLOC 255,255,255
40 CLS 3:FOR I=0 TO 7:LOCATE 29,10:COLOR I:PRINT "がんばれ かにおくん"
50 COLOR=(1,1):FOR J=0 TO 700:NEXT J,I:LOCATE 25,12
60 PRINT"Please wait. Now reading data.":ON PLAY(0,0) GOSUB 2900
70 ON KEY GOSUB 1410:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/4:DIM A%(686):GOTO 900
80 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥ かにおくん 動かす ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
90 S=INP(&HE0) AND INP(&HE1):X=((S=239)-(S=191)):Y=((S=254)-(S=251))
100 IF M1(MX+X,MY+Y)=1 THEN GOSUB 500:X=0:Y=0
110 IF MX+X=AX(RO) AND MY+Y=AY(RO) THEN X=0:Y=0
120 LINE(MX*32,MY*16)-(MX*32+31,MY*16+15),0,BF:MX=MX+X:MY=MY+Y:SWAP P1,P0
130 PUT@(MX*32,MY*16),A%(98*P1):IF MX=TX AND MY=TY OR MX=YX AND MY=YY THEN 710
140 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥ 玉 動く ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
150 LINE(TX*32,TY*16)-(TX*32+31,TY*16+15),0,BF:ON HO GOTO 170,210,250,290
160 ON HO GOTO 170,210,250,290
170 IF M1(TX+1,TY)=0 THEN HO=4:GOTO 330
180 IF M1(TX,TY-1)=0 THEN HO=1:GOTO 330
190 IF M1(TX-1,TY)=0 THEN HO=2:GOTO 330
200 IF M1(TX,TY+1)=0 THEN HO=3:GOTO 330 ELSE HO=5:GOTO 330
```

★私のだしたOFへの影さんの答えを見て，すごく人間的でいい人だと感じた。みんな!!影さんを見直そう!!（岡山市・**久山浩蔵14才**）……【**影**：エライ!!私の真の姿を見ぬくとは，サスガだ!!**編**：はたして真の姿とは?】

●プログラムについて

このゲームは，２人でいろいろ分担して２か月かかって作りあげました。もっと短くできたと思いますが（とくに140～390行），これ以上，自分達の力ではできませんでした。

また，タイトル画面デモ中に，F１キーを押しても，ゲームははじまります。

キャラクター・データは，もっと圧縮できないものなのでしょうか？

```
210 IF M1(TX,TY-1)=0 THEN HO=1:GOTO 330
220 IF M1(TX-1,TY)=0 THEN HO=2:GOTO 330
230 IF M1(TX,TY+1)=0 THEN HO=3:GOTO 330
240 IF M1(TX+1,TY)=0 THEN HO=4:GOTO 330 ELSE HO=5:GOTO 330
250 IF M1(TX-1,TY)=0 THEN HO=2:GOTO 330
260 IF M1(TX,TY+1)=0 THEN HO=3:GOTO 330
270 IF M1(TX+1,TY)=0 THEN HO=4:GOTO 330
280 IF M1(TX,TY-1)=0 THEN HO=1:GOTO 330 ELSE HO=5:GOTO 330
290 IF M1(TX,TY+1)=0 THEN HO=3:GOTO 330
300 IF M1(TX+1,TY)=0 THEN HO=4:GOTO 330
310 IF M1(TX,TY-1)=0 THEN HO=1:GOTO 330
320 IF M1(TX-1,TY)=0 THEN HO=2:GOTO 330 ELSE HO=5:GOTO 330
330 ON HO GOTO 340,350,360,370,380
340 TY=TY-1:GOTO 390
350 TX=TX-1:GOTO 390
360 TY=TY+1:GOTO 390
370 TX=TX+1:GOTO 390
380 HO=1
390 PUT@(TX*32,TY*16),A%(98*4),PSET
400 '♥♥♥♥♥♥♥♥ かに助くん 動く ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
410 HX=((HH=4)-(HH=2)):HY=((HH=3)-(HH=1)):IF WA MOD 2=0 THEN HX=0:HY=0
420 IF M1(YX+HX,YY+HY)=1 THEN GOSUB 610:HX=0:HY=0:WA=6
430 IF WA=6 THEN WA=0:HH=INT(RND(1)*4)+1
440 IF YX+HX=AX(RO) AND YY+HY=AY(RO) THEN HX=0:HY=0:WA=4
450 LINE(YX*32,YY*16)-(YX*32+31,YY*16+15),0,BF:YX=YX+HX:YY=YY+HY:WA=WA+1
460 PUT@(YX*32,YY*16),A%(98*(P1+2))
470 IF MX=TX AND MY=TY OR MX=YX AND MY=YY THEN 710
480 IF TX=AX(RO) AND TY=AY(RO) THEN 1420
490 LOCATE 0,23:PRINT"TIME:";TM(RO):TM(RO)=TM(RO)+1:GOTO 80
500 '♥♥♥♥♥♥♥♥ 壁 動かす ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
510 IF X=1  THEN IF MX=18 THEN RETURN ELSE IF M1(MX+2,MY)=1 THEN RETURN
520 IF X=-1 THEN IF MX=1  THEN RETURN ELSE IF M1(MX-2,MY)=1 THEN RETURN
530 IF Y=1  THEN IF MY=9  THEN RETURN ELSE IF M1(MX,MY+2)=1 THEN RETURN
540 IF Y=-1 THEN IF MY=1  THEN RETURN ELSE IF M1(MX,MY-2)=1 THEN RETURN
550 IF MX+X*2=TX AND MY+Y*2=TY THEN RETURN
560 IF MX+X*2=YX AND MY+Y*2=YY THEN RETURN
570 IF MX+X*2=AX(RO) AND MY+Y*2=AY(RO) THEN RETURN
580 LINE((MX+X)*32,(MY+Y)*16)-((MX+X)*32+31,(MY+Y)*16+15),0,BF
590 PUT@((MX+X*2)*32,(MY+Y*2)*16),A%(98*5),PSET
600 M1(MX+X,MY+Y)=0:M1(MX+X*2,MY+Y*2)=1:RETURN 120
610 IF HX=1  THEN IF YX=18 THEN RETURN ELSE IF M1(YX+2,YY)=1 THEN RETURN
620 IF HX=-1 THEN IF YX=1  THEN RETURN ELSE IF M1(YX-2,YY)=1 THEN RETURN
630 IF HY=1  THEN IF YY=9  THEN RETURN ELSE IF M1(YX,YY+2)=1 THEN RETURN
640 IF HY=-1 THEN IF YY=1  THEN RETURN ELSE IF M1(YX,YY-2)=1 THEN RETURN
650 IF YX+HX*2=TX AND YY+HY*2=TY THEN RETURN
660 IF YX+HX*2=MX AND YY+HY*2=MY THEN RETURN
670 IF YX+HX*2=AX(RO) AND YY+HY*2=AY(RO) THEN RETURN
680 LINE((YX+HX)*32,(YY+HY)*16)-((YX+HX)*32+31,(YY+HY)*16+15),0,BF
690 PUT@((YX+HX*2)*32,(YY+HY*2)*16),A%(98*5),PSET
700 M1(YX+HX,YY+HY)=0:M1(YX+HX*2,YY+HY*2)=1:RETURN 430
710 '♥♥♥♥♥♥♥♥ 死んじゃった ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
720 PLAY OFF:PLAY ALLOC 255,255,255:KN=KN-1:IF KN=-1 THEN 750
730 PLAY"T120@77@V10003L4GL8FEL4FL8EDL4EL8DCL1C"
740 CLS 3:GOTO 1060
750 CLS 3:FOR M=1 TO 11
760 LINE(150,14-M)-(490,14+M),1,BF:LINE(150,14-M)-(490,14+M),7,B:NEXT
770 RESTORE 790:FOR M=194 TO 434 STEP 30:READ KC$:FOR N=M TO M+3
780 PUT(N,6),KANJI(VAL("&h"+KC$)),OR,7,0:NEXT N:NEXT M
790 DATA 2347,2341,234D,2345,2121,234F,2356,2345,2352
800 DATA 2121,2343,234C,2345,2341,2352,212A,212A,2121
810 DATA 242C,2473,2450,246C,2121,242B,244B,242A,242F,2473,212A
820 DATA 2121,4134,4C4C,252F,256A,2522,212A,212A,2121,2121
830 TM(RO)=0:FOR I=1 TO RO-1:IF HI(I)>TM(I) THEN HI(I)=TM(I)
840 NEXT:FOR I=1 TO RO-1:LOCATE 21,I+4
850 PRINT USING"ROUND ##:YOUR TIME ####:BEST TIME ####";I;TM(I);HI(I):NEXT
860 LOCATE 29,19:PRINT "Do you play again? [Y/N]"
870 PLAY"@6@V100MFT80","@5@V100MFT80"
880 PLAY"L404CCL8CCL4CL8GL4FL8EL2DL4DGL8EDL4EDL2C","L403CCCCGGGGEEEECC"
890 IF INKEY$="Y" THEN RO=1:CLS 3:GOTO 1040 ELSE 890
900 '♥♥♥♥♥♥♥♥ キャラクタ データ 読む ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
910 RESTORE 2210:FOR I=0 TO 685:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
920 '♥♥♥♥♥♥♥♥ 初期設定 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
930 DIM MA(12,19,10),HI(12),TM(12),DA$(15),M1(19,10)
940 DIM AX(12),AY(12):RESTORE 950:FOR I=0 TO 15:READ A$:DA$(I)=A$:NEXT
950 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111,1000,1001,1010,1011,1100,1101
960 DATA 1110,1111
970 RESTORE 2770:FOR A=1 TO 12:FOR B=0 TO 10:B$=""
980 READ A$:FOR C=1 TO 5:B$=B$+DA$(VAL("&H"+MID$(A$,C,1))):NEXT C
990 FOR I=0 TO 19:MA(A,I,B)=VAL(MID$(B$,I+1,1)):NEXT I,B,A
1000 RESTORE 1010:FOR I=1 TO 12:READ A,B:AX(I)=A:AY(I)=B:NEXT
1010 DATA 9,5,9,5,10,4,6,6,9,4,10,5,3,5,14,6,10,5,9,5,8,5,10,5
1020 RO=1:FOR I=1 TO 12:HI(I)=100:NEXT
1030 FOR I=1 TO 12:HI(I)=100:NEXT
1040 KN=2
1050 GOTO 1180
1060 TM(RO)=0
1070 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT:CLS 3
1080 LOCATE 37,8:PRINT "ROUND ";RO:LOCATE 35,10:PRINT"BEST TIME ";HI(RO)
1090 LOCATE 34,12:PRINT "かにおくん ";KN
1100 FOR I=0 TO 19:FOR J=0 TO 10:M1(I,J)=MA(RO,I,J):NEXT J,I
1110 MX=1:MY=1:YX=1:YY=9:P1=1:P0=0:TX=18:TY=9:HO=1:WA=0
1120 PUT@(AX(RO)*32,AY(RO)*16),A%(98*6),PSET
1130 FOR I=1 TO KN:PUT@((I+15)*32,176),A%(98*0),PSET:NEXT
1140 FOR X=0 TO 19:FOR Y=0 TO 10
1150 IF M1(X,Y)=1 THEN PUT@(X*32,Y*16),A%(98*5),PSET
1160 NEXT:NEXT:CLS 1:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):FOR J=0 TO 599:NEXT:NEXT
1170 PLAY ON:GOTO 80
1180 '♥♥♥♥♥♥♥♥ タイトル 画面 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1190 CLS 1:LINE(0,120)-(639,120),7:LINE(0,100)-(639,100),7:KEY (1) ON
1200 PAINT (0,0),5,7:PAINT(0,110),1,7:COLOR=(6,0):COLOR=(0,6):FOR M=1 TO 13
1210 LINE(130,50-M)-(510,50+M),1,BF:LINE(130,50-M)-(510,50+M),7,B:NEXT
1220 FOR I=1 TO 6
1230 LINE(210,75-I)-(430,75+I),1,BF:LINE(210,75-I)-(430,75+I),7,B:NEXT
1240 RESTORE 810:FOR M=164 TO 464 STEP 30:READ KC$:FOR N=M TO M+3
1250 PUT(N,44),KANJI(VAL("&h"+KC$)),OR,7,0:NEXT N:NEXT M
1260 LOCATE 31,9:PRINT " by Usui & Komichi":CIRCLE(320,170),30,6,,,1,F
1270 P1=1:P0=0:FOR I=0 TO 270 STEP 2:PUT@(I,151),A%(98*P1),PSET:SWAP P1,P0
1280 LINE(I,151)-(I+1,166),0,BF:NEXT I
1290 LOCATE 35,17:COLOR 7:PRINT "?":FOR I=0 TO 2000:NEXT:LOCATE 35,17:PRINT"
1300 FOR I=270 TO 300 STEP 2:PUT@(I,151),A%(98*P1),PSET:SWAP P1,P0
1310 LINE(I,151)-(I+1,166),0,BF:NEXT:LINE(I,151)-(I+31,166),0,BF
1320 FOR I=600 TO 330 STEP -2:PUT@(I,151),A%(98*(P1+2)),PSET:SWAP P1,P0
1330 LINE(I+30,151)-(I+31,166),0,BF:NEXT:LOCATE 45,17:PRINT "ウッシッシッ!"
1340 LOCATE 22,13:COLOR 2:PRINT"Please push [f.1] key and game start."
1350 PLAY"T150@37@V100","T150@37@V90"
1360 PLAY"L804CL16EFL8DL16FGL4FFL8FL16ABL8GL16BO5CL404AAO5CL8CO4BL4AO5L8CC","L1602CCEEDDGG
L8FFFFL16FFBBGGO3CCO2L8AAAAO3CCO2BBAAO3DDO2"
1370 PLAY"L404FFL8EAO5L4CL804GGGGL4FAO5CL8DECDL4CL2CL16CCO4BBAAGGL4GL8GAO5L4CO4F","FFFFBBC
CEEEEFFAAO3CCDEDECDCDCCO2L2AL16AAGGFFEEEEAAEEFF"
1380 PLAY"L8CL16DEL8DL16FGR8O5L8CO4BAGBAL4GFL2C","R8L8O2CL16DEL8DL16FO3CO3AO2AO3GO2GO3FO2F
O3EO2EO3GO2GO3FO2FO3CCO2CCO3CCO2CCL2C"
1390 PLAY"L1O5C","L1O4C"
1400 GOTO 1400
1410 COLOR 7:PLAY ALLOC 255,255,255:KEY (1) OFF:RETURN 1060
1420 '♥♥♥♥♥♥♥♥ ゴール しちゃった! ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1430 PLAY OFF:PLAY ALLOC 255,255,255:FOR I=0 TO 5000:NEXT:CLS 3:RO=RO+1:IF RO=13 THEN 1660
1440 LOCATE 27,3:PRINT "TIME ";TM(RO-1);"   BEST TIME ";HI(RO-1)
1450 IF (RO-1) MOD 3<>0 THEN 1460 ELSE 1530
1460 FOR M=1 TO 11
1470 LINE(150,73-M)-(490,73+M),1,BF:LINE(150,73-M)-(490,73+M),7,B:NEXT
1480 RESTORE 800:FOR M=194 TO 434 STEP 30:READ KC$:FOR N=M TO M+3
1490 PUT(N,66),KANJI(VAL("&h"+KC$)),OR,7,0:NEXT N:NEXT M
1500 PLAY"T170@23@V100","T170@23@V100"
1510 PLAY"O4L8.GL16GL8.GL16GL8CDEFL4GAL2BO5L1C","O3L1EL4GFL2EL1C"
1520 CLS 3:GOTO 1060
1530 FOR I=0 TO 300 STEP 4:PUT@(I,100),A%(98*P1),PSET:SWAP P1,P0
1540 LINE(I,100)-(I+3,115),0,BF:NEXT:FOR R=1 TO 3:IK=32:KX=300:KY=100
1550 LINE(KX,KY)-(KX+31,KY+15),0,BF
1560 KY=KY-IK:IF IK>0 THEN IK=IK/2:IF IK=1 THEN IK=-IK
1570 IF IK<0 THEN IK=IK*2:IF IK<-32 THEN PUT@(KX,KY),A%(98*P1),PSET:GOTO 1590
1580 PUT@(KX,KY),A%(98*P1),PSET:SWAP P1,P0:GOTO 1550
1590 FOR U=0 TO 500:NEXT U:NEXT R
1600 FOR I=0 TO 80 STEP 4:PUT@(I,84),A%(98*(P1+2)),PSET:SWAP P1,P0
```


★ペンネームを変えに変えて，だまっていたが，ついに９回連続ＯＦに載った!!あっ!!しまった!!このハガキを読まれた来月……。(千葉市・円15才)…【編：ペンネームは，短く簡潔に!!そのほうが載る確率も高いゾ!!】

●最後に

このゲームには時間がついているので，なるべく早くクリアしてください。ちなみにぼくたちの記録は，1面36秒，2面26秒，3面38秒，4面34秒，5面31秒，6面45秒，7面56移，8面30秒，9面29秒，10面58秒，11面55秒，12面31秒です。きみは，このタイムをぬくことが，できるかな？。

```
1610 LINE(I.84)-(I+3.99),0.BF:NEXT
1620 FOR I=0 TO 100:PUT@(80.84),A%(98*(P1+2)),PSET:SWAP P1,P0:NEXT
1630 FOR I=0 TO 60:PUT@(I*8.100),A%(98*4),PSET:PUT@(I*4+300.100),A%(98*P1),PSET
1640 SWAP P1,P0:LINE(I*8.100)-(I*8+7.115),0.BF:LINE(I*4+300.100)-(I*4+303.115),0.BF
1650 NEXT:LINE(400.100)-(600.115),0.BF:FOR I=0 TO 699:NEXT:CLS 3:GOTO 1060
1660 '♥♥♥♥♥♥♥ 全面クリア ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1670 CLS 3:FOR M=1 TO 10
1680 LINE(150.14-M)-(490.14+M),7.BF:LINE(150.14-M)-(490.14+M),2.B:NEXT
1690 RESTORE 820:FOR M=194 TO 434 STEP 30:READ KC$:FOR N=M TO M+3
1700 PUT(N.6),KANJI(VAL("&h"+KC$)),PRESET,7.0:NEXT N:NEXT M
1710 FOR I=1 TO RO-1:LOCATE 21.I+4
1720 PRINT USING"ROUND ##:YOUR TIME ####:BEST TIME ####";I:TM(I):HI(I):NEXT
1730 PLAY OFF:PLAY ALLOC 255.255.255
1740 PLAY"T160@23@V100","T160@23@V97"
1750 PLAY"L8O4CCGEGGL4D","O3L16CDCDCGCECGCGCDCD"
1760 PLAY"L8O4DDAFAAL4E","CDCDCACFCACACECE"
1770 PLAY"L8EEDDCCEEO4L1G","CECECFCFCGCGCGCGO4L4GEDC"
1780 PLAY"L8CDEFL4DF","L16O4C<C>D<D>F<F>L8D<D>D<D>"
1790 PLAY"L8EFGAL4BO5C","L16O4E<E>F<F>G<G>A<A>L8B<B>C<C>"
1800 PLAY"L8CDL4FL8GEL4C","L16O4C<C>D<D>L8F<F>L16G<G>E<E>L8C<C>"
1810 PLAY"O5L4DEFA","L8O4D<D>E<E>F<F>A<A>"
1820 PLAY"O6L1C","O5L4C<C<C<C"
1830 CLS 3:CIRCLE(320.80),30.6,...1.F:LINE(345.80)-(345.160),7
1840 PUT@(32.151),A%(98*P1),PSET
1850 LOCATE 1.16:PRINT "やったー！ 出口だ！":FOR I=0 TO 5000:NEXT
1860 LOCATE 1.16:PRINT "                    ":PLAY ON
1870 P1=1:P0=0:FOR I=32 TO 312 STEP 4:PUT@(I.151),A%(98*P1),PSET:SWAP P1,P0
1880 LINE(I-1.151)-(I+3.166),0.BF:NEXT I:FOR I=0 TO 66 STEP 3
1890 PUT@(312.151-I),A%(98*P1),PSET:SWAP P1,P0
1900 LINE(312.151-I)-(344.168-I),0.BF:NEXT I:LINE(312.85)-(344.100),0.BF
1910 FOR I=0 TO 200:NEXT:CLS 3:LINE(0.120)-(639.120),7:LINE(0.100)-(639.100),7
1920 LINE(0.120)-(639.120),7:LINE(0.100)-(639.100),7
1930 PAINT (0.0),5.7:PAINT(0.110),1.7:COLOR=(6.0):COLOR=(0.6)
1940 CIRCLE(320.170),30.6,...1.F:FOR M=1 TO 13
1950 LINE(130.50-M)-(510.50+M),1.BF:LINE(130.50-M)-(510.50+M),7.B:NEXT
1960 FOR I=1 TO 6:LINE(210.75-I)-(430.75+I),1.BF:LINE(210.75-I)-(430.75+I),7.B
1970 NEXT:RESTORE 810:FOR M=164 TO 464 STEP 30:READ KC$:FOR N=M TO M+3
1980 PUT(N.44),KANJI(VAL("&h"+KC$)),OR,7.0:NEXT N:NEXT M
1990 LOCATE 31.9:PRINT " by Usui & Komichi"
2000 FOR I=310 TO 380 STEP 2:PUT@(I.151),A%(98*P1),PSET:SWAP P1,P0
2010 LINE(I.151)-(I+1.166),0.BF:NEXT:LINE(I.151)-(I+31.166),0.BF
2020 FOR R=1 TO 5:IK=16:KX=380:KY=150
2030 LINE(KX.KY)-(KX+31.KY+15),0.BF
2040 KY=KY-IK:IF IK>0 THEN IK=IK/2:IF IK=<1 THEN IK=-IK
2050 IF IK<0 THEN IK=IK*2:IF IK<-16 THEN PUT@(KX.KY),A%(98*P1),PSET:GOTO 2070
2060 PUT@(KX.KY),A%(98*P1),PSET:SWAP P1,P0:GOTO 2030
2070 FOR U=0 TO 300:NEXT U:NEXT R
2080 FOR I=0 TO 90 STEP 4:PUT@(I.151),A%(98*(P1+2)),PSET:SWAP P1,P0
2090 LINE(I.151)-(I+3.166),0.BF:NEXT
2100 FOR I=0 TO 100:PUT@(90.151),A%(98*(P1+2)),PSET:SWAP P1,P0:NEXT
2110 FOR I=0 TO 50:LINE(0.0)-(639.(I*4)),6.BF:NEXT
2120 PLAY OFF:PLAY ALLOC 255.255.255:LOCATE 30.9:PRINT "そして 数日後・・・"
2130 LOCATE 31.23:PRINT "* Push space key *"
2140 IF INKEY$=" " THEN 2150 ELSE 2140
2150 LOCATE 20.9:PRINT "かにおくんは、再び海辺を歩いていると・・・"
2160 LOCATE 31.23:PRINT "* Push space key *"
2170 IF INKEY$=" " THEN 2180 ELSE 2170
2180 COLOR=(0.0):CLS 3:RO=1:GOTO 1050
2190 '♥♥♥♥♥♥♥ キャラクタ データ ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2200 '♥♥♥♥♥♥♥ かにおくん 1 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2210 DATA 0020,0010,0000,0000,001E,0000,0000,0000,1E00,C079,1E3C,C079,1E00,C079
2220 DATA 1E00,3878,1873,F819,1800,3818,1E00,0478,1873,FC1A,1800,0418,1E00,0478
2230 DATA 1E7F,3C7B,1E00,0478,0000,0200,0C3C,DE31,0000,0200,0000,0000,3F18,FEFC
2240 DATA 0000,0000,0C00,0034,331E,1CCC,0000,0004,4000,0002,BF07,F8FF,0000,0002
2250 DATA 4000,0000,3F00,00FE,0000,0000,4000,1000,BF0F,E0FF,0000,0000,6000,0002
2260 DATA 1F10,08FC,0000,0000,3F00,00FE,8011,C803,0000,0002,0000,0000,2011,4802
2270 DATA 0000,0000,0000,0000,2011,0002,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2280 '♥♥♥♥♥♥♥ かにおくん 2 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2290 DATA 0020,0010,0000,F003,0000,F003,0000,F003,1E00,0878,9E07,F878,1E00,0878
2300 DATA 1E00,0478,181E,3C1B,1800,0418,1E00,0078,9839,C61B,1800,0018,1E00,0078
2310 DATA 9E39,FE78,1E00,0078,0000,0000,8C3F,1C30,0000,0000,0000,0000,3F38,78FC
2320 DATA 0000,0000,4C00,003C,B33D,E0CF,0000,000C,4000,0000,3F0E,00FC,0000,0000
2330 DATA 4006,0000,BF01,E0FF,0000,0000,7000,1802,0F0C,60FC,0000,0000,3F00,00FC
2340 DATA 803C,9801,0000,0000,0000,0000,6033,980D,0000,0000,0000,0000,6000,980D
2350 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,9831,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2360 '♥♥♥♥♥♥♥ かに助くん 1 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2370 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,000F,0000,3C00,00F0,3C00,00F0,3C3C,00F0
2380 DATA 3C0C,F0F0,3C0C,F0F0,3CFF,F0F0,3C0C,0CF0,3C0C,0CF0,30FF,FC30,3C00,C3F0
2390 DATA 3C00,C3F0,30FF,FF33,3C00,33F0,3C00,33F0,3CFC,FFF3,0000,0000,0000,0000
2400 DATA 0CF0,FFC3,0000,0000,0000,0000,3F30,FFF0,0C00,00F0,0C00,00F0,333C,0F30
2410 DATA C000,000C,C000,000C,3F0F,FCFF,C000,0000,C000,0000,3F00,00FC,C030,3000
2420 DATA C030,3000,3F0F,C0FF,F000,000C,F000,000C,0F30,0CF0,3F00,00FC,3F00,00FC
2430 DATA 0033,CC0F,0000,0000,0000,0000,3033,C00C,0000,0000,0000,0000,3033,000C
2440 '♥♥♥♥♥♥♥ かに助くん 2 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2450 DATA 0020,0010,3C00,F0F3,3C00,F0F3,3C00,F0F3,3C00,0CF0,3C00,0CF0,3C00,FCF0
2460 DATA 3C00,CCF0,3C00,CCF0,300F,FC33,3C00,33F0,3C00,33F0,303C,FF33,3C0C,03F0
2470 DATA 3C0C,03F0,3CFF,FFF3,000C,0000,000C,0000,0CFF,FFC0,0000,0000,0000,0000
2480 DATA 3FFF,0FF0,0C00,00F0,0C00,00F0,33FC,3C30,C000,000C,C000,000C,3FF3,F0FF
2490 DATA C003,0000,C003,0000,3F3F,00FC,C00C,0000,C00C,0000,3F03,C0FF,F000,300C
2500 DATA F000,300C,0F30,C0F0,FF00,00F0,FF00,00F0,C0F3,3003,0000,0000,0000,0000
2510 DATA C0CC,3033,0000,0000,0000,0000,C000,3033,0000,0000,0000,0000,0000,30C3
2520 '♥♥♥♥♥♥♥ 玉 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2530 DATA 0020,0010,0000,0000,3F00,00F0,0000,0000,0000,0000,FF03,00FF,0000,0000
2540 DATA 0000,0000,FF0F,C0FF,A000,0000,0000,0000,FF3F,F0FF,5005,0000,0000,0000
2550 DATA FF3F,F0FF,800A,0000,0000,0000,FFFF,FCFF,0015,0000,0000,0000,FFFF,FCFF
2560 DATA 0028,0000,0000,0000,FFFF,FCFF,0000,0000,0000,0000,FFFF,FCFF,0000,0000
2570 DATA 0000,0000,FFFF,FCFF,0000,0000,0000,0000,FF3F,F0FF,0000,0000,0000,0000
2580 DATA FF3F,F0FF,0000,0000,0000,0000,FF0F,C0FF,0000,0000,0000,0000,FF03,00FF
2590 DATA 0000,0000,0000,0000,3F00,00F0,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2600 '♥♥♥♥♥♥♥ 壁 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2610 DATA 0020,0010,5515,0000,FF3F,F0FF,FF3F,F0FF,AABA,3000,FFCF,CCFF,FFCF,CCFF
2620 DATA FF5F,C0FF,00F0,3400,00F0,3400,00AC,C000,FFF3,3CFF,FFF3,3CFF,005C,C000
2630 DATA FFF3,2CFF,FFF3,2CFF,00AC,C000,FFF3,38FF,FFF3,38FF,005C,C000,FFF3,34FF
2640 DATA FFF3,34FF,00AC,C000,FFF3,28FF,FFF3,28FF,004C,C000,FFF3,14FF,FFF3,14FF
2650 DATA 008C,C000,FFF3,28FF,FFF3,28FF,000C,C000,FFF3,14FF,FFF3,14FF,000C,C000
2660 DATA FFF3,28FF,FFF3,28FF,FF0F,C0FF,00F0,1400,00F0,1400,0030,3000,EECE,88AA
2670 DATA EECE,88AA,0000,0000,BD3F,5055,BD3F,5055,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2680 '♥♥♥♥♥♥♥ 穴 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2690 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,FF3F,F0FF,0000,0000,FF3F,F0FF,00C0,0C00
2700 DATA 0000,0000,FF1F,E0FF,FFE7,9CFF,1F00,00E0,E01F,E01F,E0E7,9C1F,FF00,00FC
2710 DATA 001F,E003,00E7,9C03,FF01,00FE,001E,E001,00E6,9C01,FF03,00FF,001C,E000
2720 DATA 00E4,9C00,FF03,00FF,001C,E000,00E4,9C00,FF03,00FF,001C,E000,00E4,9C00
2730 DATA FF01,00FE,001E,E001,00E6,9C01,FF00,00FC,001F,E003,00E7,9C03,1F00,00E0
2740 DATA E01F,E01F,E0E7,9C1F,0000,0000,FF1F,E0FF,FFE7,9CFF,0000,0000,FF3F,F0FF
2750 DATA 00C0,0C00,0000,0000,0000,0000,FF3F,F0FF,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2760 '♥♥♥♥♥♥♥ 画面データ ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2770 DATA FFFFF,80001,BFFFD,A0005,AD555,A0005,AAAB5,A0005,BFFFD,80001,FFFFF
2780 DATA FFFFF,80001,BF9FD,A0005,A56A5,A9095,A56A5,A0005,BF9FD,80001,FFFFF
2790 DATA FFFFF,80001,BFFFD,A0005,AD0B5,88811,AD6B5,A0005,BFFFD,80001,FFFFF
2800 DATA FFFFF,80201,AAAFD,88A81,BE895,88F91,A88BD,80A11,BFB95,80001,FFFFF
2810 DATA FFFFF,80021,A4F25,AC135,80101,BE07D,80F01,ACF35,A4025,84021,FFFFF
2820 DATA FFFFF,80001,A9695,88011,A0905,A4025,A0905,88011,A9695,80001,FFFFF
2830 DATA FFFFF,81081,99099,91081,850A5,8108D,850A5,91081,99099,81081,FFFFF
2840 DATA FFFFF,81085,BD109,A1211,A1267,A928D,A4A85,A2205,B93D5,80811,FFFFF
2850 DATA FFFFF,88011,AB9D5,8A051,AA055,80401,AA055,8A051,ABFD5,88011,FFFFF
2860 DATA FFFFF,80001,BFFDD,A0005,AE075,A0005,A0005,A0005,BFFFD,80001,FFFFF
2870 DATA FFFFF,80001,BC03D,A0005,A0005,A6161,A0005,A0005,BC03D,80001,FFFFF
2880 DATA FFFFF,95555,80001,D54DB,80001,D50DB,80001,D54DB,80001,95555,FFFFF
2890 '♥♥♥♥♥♥♥ BGM DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2900 PLAY"T150@23@V100MB","T150@34@V100MB"
2910 PLAY"O5L4E-E-L8CDE-L4FL8DL4E-CO4L4B-L8GAL4B-L2G","O3L4E-CE-CE-CE-CO2B-A-O3CE-"
2920 PLAY"L2B-L4GB-","L8E-DCO2B-L4O2GB-"
2930 PLAY"A-L8GA-R8L8A-L8O5E-C","O3A-GA-G"
2940 PLAY"O4L4A-L8GA-L2A-L1B-","A-GA-R4L2E-R2"
2950 PLAY"O5L4E-E-L8CDE-L4FL8DL4E-CO4L4B-L8GAL4B-L2G","O3L4E-CE-CE-CE-CO2B-A-O3CE-"
2960 PLAY"L2B-L4GB-","L8E-DCO2B-L4O2GB-"
2970 PLAY"A-L8GA-R8L8A-L8O5E-C","O3A-GA-G"
2980 PLAY"A-GFE-FGL4A-L2B-R2","O2A-GE-CE-GL2A-":PLAY ON
2990 RETURN
3000 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
3010 '♥      1988年6月   FOR PC-9801 シリーズ          ♥
3020 '♥        PROGRAME              BY 小道 隆弘        ♥
3030 '♥        DESIGN & GRAPHIC  BY 薄井 智貴          ♥
3040 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
```

★今度，修学旅行で中国（北京）に行くことになりましたが，中国にＭＳＸ２やマスターシステムなどは安く売っているのでしょうか？（長崎市・ＭＸ．ＧＯＮ16才）……【編：帰ってきたら中国のゲーム事情を教えてネ!!】

S1用

箱を壊してS1を助けだすんだって

レスキューS1（エスワン）



森岡　伸夫

ストーリー

どういうわけだか，悪の組織ゲルゲロが大量のＳ１を盗みだした。そんなわけで，あなたはＳ１救助隊に選ばれたのだった。

「えー，救助隊の諸君，我々の入手した情報によると，Ｓ１はゲルゲロの地下倉庫にあるそうだ。なお敵はマヌケなことに，Ｓ１救助ユーティリティの入ったディスケットも盗んでいる。諸君はＳ１にこのディスケットを差し込んでくればよいのだ」。

しかし，ゲルゲロは倉庫に悪の軍団もひそませていた。さあ，あなたの運命は……。

遊びかた

テンキーで移動，スペース・キーでヨーヨーをだします。ヨーヨーで箱を壊して，Ｓ１とディスケットを見つけます。中には敵がでてくる箱があります。ディスケットを取って（一度に何枚でも持てます），Ｓ１のところへ行けばＯＫ！

画面右上のＳ１の横の数字のぶんだけＳ１を助けると面クリアです。それから，ヨーヨーは一度投げると，上のパワーゲージがフルになるまで投げられません。

それから，ヨーヨーで敵を倒せます。あとヨーヨーの飛距離ＵＰのアイテムもあります。

その他

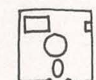
エンディングをこったので，ぜひ入力してください。それからコンティニューは前作「カレーの道」と同じです。ゲーム中断は[ＥＳＣ]キーを使ってください。



あなた
厳正なるアミダクジの結果
選ばれたS1救助隊員



S1
あなたの助けを待っている
お姫様じゃなくてパソコン



フロッピー（マカセル社製）
S1救助ユーティリィティ
の入ったディスク



ポックリスエット
これを飲むとヨーヨーの
飛距離UP！



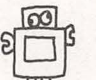
黒ネコ山ネコ宅急便の箱
ゲルゲロでは安全のため，
盗品は宅急便で運ぶ…



ワットマン
明るい。ただのバカ



ハニワ'88
藤ノ木古墳から出土したと
いわれる（ウソ）ナゾのハニワ



ピーちゃん
名前がないので，開発コードで呼ばれている

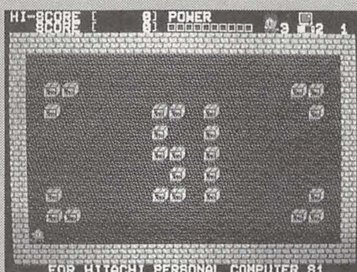


ダンスケ
名前はダンシングスケルトンの略。しつこいやつ

《第１図》キャラクター紹介



▲《写真１》ずいぶんこったタイトル画面ですねー

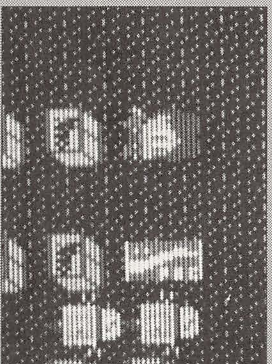


▼《写真２》この箱の中にＳ１とディスケットがかくされているんだ



▲《写真３》箱にはいろんな敵もかくれているから要注意だぞ

★天候が異常気象になるたびにこう思う。「あ，影さんが仕事してる」（埼玉県岩槻市・ＢＵＧ男15才）……【編集長：異常気象にならないように，仕事をさぼろうなんてこと考えてんじゃないだろうな。影：ぐっ，ぐっ。】



▲《写真4》ディスケットを取ってS1のところへ行くと助けだせる

▼《写真5》でた！ヨーヨーの飛距離が伸びるうれしいアイテム

レスキューS1のプログラム・リスト

```
1000 '________________________________________ S1 WORLD (S1) By N.Morioka _____
1010 ON ERROR GOTO 1980
1020 GOSUB 2520:GOSUB 2370:GOSUB 2150:GOSUB 1720
1030 '______________________________________________________ MAIN LOOP _____
1040 K=PEEK(KY):XD=(K=&HB7)-(K=&HBE):YD=(K=&HBD)-(K=&HCD)
1050 IF POW<10 THEN LOCATE 18+POW,1:PRINT "ﾎ";:POW=POW+1
1060 IF K=&HBC THEN 1990 ELSE IF K=&HB0 THEN 1390
1070 IF XD=0 AND YD=0 THEN 1140
1080 X=X+XD+XD:Y=Y+YD+YD
1090 P=SCREEN(X,Y):IF P>&H9A AND P<&HAB THEN 2000 *MISS
1100 IF XD THEN DF=(XD=-1)
1110 IF P>&H87 THEN 1300
1120 PUT@C(XX,YY),CL:XX=X:YY=Y
1130 IF DF THEN PUT@C(X,Y),ML ELSE PUT@C(X,Y),MR
1140 K=PEEK(KY)
1150 I=EIDX:WHILE I<EIDX+2:IF ES(I)=0 THEN EIDX=0:FOR I=0 TO 60:NEXT:GOTO 1040
1160 TX=EX(I):TY=EY(I):PX=SGN(X-TX):PY=SGN(Y-TY):ON ES(I)-1 GOTO 1180,1190,1200
1170 IF PX AND RND>.5 THEN PY=0:GOTO 1210 ELSE PX=0:GOTO 1210
1180 IF PY AND RND>.5 THEN PX=0:GOTO 1210 ELSE PY=0:GOTO 1210
1190 IF RND>.5 THEN PX=RND*2-1:PY=0 ELSE PX=0:PY=RND*2-1:GOTO 1210
1200 IF RND>.4 THEN PX=0:PY=0 ELSE IF RND>.5 THEN PX=0 ELSE PY=0
1210 TX=TX+PX+PX:TY=TY+PY+PY:P=SCREEN(TX,TY)
1220 IF P>&H7F AND P<&H88 THEN 2000 *MISS
1230 IF P>&H87 THEN 1260
1240 PUT@C(EX(I),EY(I)),CL:ON ES(I) GOSUB 1620,1630,1640,1650
1250 EX(I)=TX:EY(I)=TY
1260 I=I+1:WEND:EIDX=EIDX+2
1270 GOTO 1040
1280 SC=SC+S:LOCATE 10,1:PRINT USING "#####";SC:RETURN
1290 '_______________________________________________________ GET ITEM _____
1300 IF P>&H93 THEN X=XX:Y=YY:GOTO 1130
1310 IF P=&H90 THEN YOL=YOL-(YOL<3):PLAY POW$:GOTO 1120
1320 IF P=&HBC THEN PLAY "O5L64CBC":DSC=DSC+1:GOTO 1120
1330 IF P<>&H88 OR DSC=0 THEN X=XX:Y=YY:GOTO 1140
1340 PLAY "MBL16":FOR I=0 TO 2:PLAY "O7C06C05C06C":NEXT I
1350 PLAY "MLL8V1O7V3AV5AV7AV9AV11AV13AV15A":S1=S1-1:DSC=DSC-1:FOR I=0 TO 1
1360 FOR J=0 TO 50 STEP 3:CIRCLE(X*16+16,Y*8+8),J,6,,,,XOR,&HAAAA:NEXT J,I
1370 PUT@C(X,Y),CL:LOCATE 35,1:PRINT USING "#";S1:X=XX:Y=YY:S=10:GOSUB 1280
1380 IF S1 THEN 1120 ELSE 1760
1390 '__________________________________________________________ SHOOT _____
1400 IF POW<>10 THEN GOTO 1140
1410 YOX=X-1-(DF=0)*3:YODF=(DF)-(DF=0):YOY=Y+1:YOXX=YOX:POW=0
1420 YOP=SCREEN(YOX,YOY):IF YOP>&H20 AND(YOP<&H94 OR YOP>&HAA) THEN 1140
1430 LOCATE 18,1:PRINT "ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ"
1440 I=0:WHILE I<>YOL*3:YOP=SCREEN(YOX,YOY)
1450 IF YOP>&H93 AND YOP<&H98 THEN 1530 *BREAK
1460 IF YOP>&H20 THEN 1490
1470 LOCATE YOX,YOY:PRINT "┐";:PLAY YOMS$:LOCATE YOX,YOY:PRINT "└":YOX=YOX+YODF
1480 I=I+1:WEND
1490 IF YOP>&H9A AND YOP<&HAB THEN 1660 *HIT
1500 FOR I=YOX-YODF TO YOXX STEP -YODF
1510 LOCATE I,YOY:PRINT "┐";:PLAY YOMS$:LOCATE I,YOY:PRINT " ":NEXT I
1520 GOTO 1140
1530 OXX=YOX+(YODF=-1):FOR I=0 TO 1:LOCATE OXX,YOY-1+I:PRINT "┌┌";:NEXT
1540 FOR I=0 TO 90:NEXT I:CT=CT+1:ON OPN(CT-1) GOTO 1560,1570,1580,1590
1550 PUT@C(OXX,YOY-1),CL:GOTO 1500
1560 PUT@C(OXX,YOY-1),S1:GOTO 1500
1570 PUT@C(OXX,YOY-1),DS:GOTO 1500
1580 PUT@C(OXX,YOY-1),PC:GOTO 1500
1590 ES(EN)=RND*3+1:EX(EN)=OXX:EY(EN)=YOY-1:TX=EX(EN):TY=EY(EN)
1600 ON ES(EN) GOSUB 1620,1630,1640,1650
1610 EN=EN+1:GOTO 1500
1620 PUT@C(TX,TY),R6:RETURN
1630 PUT@C(TX,TY),SK:RETURN
1640 PUT@C(TX,TY),WM:RETURN
1650 PUT@C(TX,TY),HN:RETURN
1660 '____________________________________________________________ HIT _____
1670 HIX=YOX+DF:HIY=YOY-1:FLG=0:PLAY "L3207CAEGDEF":S=1:GOSUB 1280
1680 I=0:WHILE FLG=0:FLG=(HIX=EX(I) AND HIY=EY(I)):I=I+1:WEND:HIN=I-1
1690 FOR I=0 TO 1:LOCATE EX(HIN),EY(HIN)+I:PRINT "┌┌";:NEXT
1700 FOR J=HIN TO EN:ES(J)=ES(J+1):EX(J)=EX(J+1):EY(J)=EY(J+1):NEXT
1710 PUT@C(HIX,HIY),CL:EN=EN-1:GOTO 1500
1720 '__________________________________________________________ START _____
1730 X=2:Y=20:PUT@C(X,Y),MR:DF=0:XX=X:YY=Y:YOL=1:CT=0:DSC=0:POW=10:POKE KY,4
1740 K=PEEK(KY):FOR I=0 TO 17:ES(I)=0:NEXT:EIDX=0:EN=0
1750 RETURN
1760 '____________________________________________________ ROUND CLEAR _____
1770 MEN=MEN+1:PLAY "L807CCCDDDL4EL8DC","L807EEEFFFL4GL8FE","L807GGGAAAL4BL8AG"
1780 PLAY "MF":I=0:WHILE ES(I):PUT@C(EX(I),EY(I)),CL
1790 PLAY "L3207AG":S=2:GOSUB 1280:I=I+1:WEND
1800 IF MEN=8 THEN 1810 ELSE PLAY "MF":GOSUB 2210:GOSUB 1720:GOTO 1030
1810 '_________________________________________________________ ENDING _____
1820 POKE KY,&H44:CLS:SCREEN 1:PALETTE:LINE(0,0)-(639,199),,4,BF,&H5555
1830 FOR I=1 TO 0 STEP -1:RESTORE 3230:FOR J=1 TO 18:READ GX,GY,GR,GS,GE,GH
1840 FOR K=0 TO 4-I:CIRCLE(GX+K,GY),GR,7*I,GS,GE,GH:NEXT K,J
1850 IF I=0 THEN 1890
1860 FOR J=1 TO 8:READ GX,GY:GP$="":FOR K=1 TO 6:READ GC$
1870 GP$=GP$+CHR$(VAL("&H"+GC$)):NEXT K:PAINT(GX,GY),GP$,7:NEXT J
1880 NEXT I
1890 FOR I=0 TO 6:K=I*2:FOR J=OTO1:LINE(K+J,I)-(639-K-J,199-I),,W(I),B:NEXT J,I
1900 RESTORE 3360:FOR I=1 TO 7:READ MSG$:FOR J=1 TO LEN(MSG$):LOCATE 25+J,22,3
1910 PRINT "_"+CHR$(&H1D);:PLAY "MFO4L32A":FOR K=0 TO RND*(500):NEXT K
1920 PRINT MID$(MSG$,J,1);"_";+CHR$(&H1D);:NEXT J:FOR J=0 TO 4000:NEXT J
1930 FOR J=1 TO LEN(MSG$):PRINT CHR$(8);:PLAY"MFO4L32A":FOR K=0 TO 100
1940 NEXT K,J,I:FOR I=8 TO 1 STEP -1
1950 PLAY "V"+MID$(STR$(I),2),"V"+MID$(STR$(I),2),"V"+MID$(STR$(I),2)
1960 PLAY P1$,P2$,P3$:NEXT I:GOTO 1900
1970 '_________________________________________________________ E.T.C. _____
1980 POKE KY,&H44:ON ERROR GOTO 0
1990 POKE KY,&H44:COLOR 7:END
2000 '___________________________________________________________ MISS _____
2010 FOR I=0 TO 4:PLAY "MBO7L16CDE":NEXT I:PLAY "CE#E#C"
2020 FOR I=0 TO 3:PUT@C(XX,YY),ML:FOR J=0 TO 50:NEXT J
2030 PUT@C(XX,YY),MR:FOR J=0 TO 50:NEXT J,I
2040 PLAY"MF":LF=LF-1:IF LF>=0 THEN GOSUB 2210:GOSUB 1720:GOTO 1030
2050 '______________________________________________________ GAME OVER _____
```

★載っちまった，はずかしい。峯君みてるか。ああ，はずかしい。（福島県二本松市・**石原よっちゃん13才**）……【**影**：ハガキまで，はずかしがって，まっ赤でしたよ。**編集長**：ハガキに赤インクこぼしたのはだれだ！】

```
2060 HS=HS-(SC-HS)0)*(SC-HS):LOCATE 10,0:PRINT USING "#####";HS
2070 POKE &HE57C,&H07:FOR I=8 TO 15:LOCATE 10,I:PRINT SPC(20);:NEXT I
2080 COLOR ,,1:LOCATE12,10:PRINT "G A M E  O V E R"
2090 LOCATE14,13:PRINT "REPLAY(Y/N)?":POKE &HE57C,&H47:POKE KY,&H44:COLOR ,,1
2100 G=0:WHILE G(1:G=INSTR(" YNynﾝﾐ±ｘ"+CHR$(7),INKEY$)-1:WEND
2110 IF G MOD 2=0 THEN 1990
2120 SC=0:LF=3:IF G=9 THEN GOSUB 2210:GOSUB 1720:GOTO 1030
2130 RESTORE 3190::MENL=-1:MEN=0:LOCATE 0,0:GOSUB 2160:GOSUB 1720:GOTO 1030
2140 '_____________________________________________________ GAME FIELD _____
2150 CLS
2160 PRINT "HI-SCORE [      0] POWER      " CR$ "   SCORE [     0]"
2170 PUT@C(29,0),ML:PUT@C(33,0),S1
2180 LOCATE 31,1:PRINT"0":LOCATE 35,1:PRINT "0  0"
2190 LOCATE 4,24:PRINT "FOR HITACHI PERSONAL COMPUTER S1";
2200 FOR I=1 TO 0 STEP -1:LINE(4+I+I,32)-(639,175),,I,BF,&H5A5A :NEXT I
2210 LOCATE 18,1:PRINT"ｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵ"
2220 FOR I=2 TO 23:IF I(4 OR I)21 THEN F$=WL$ ELSE F$=" "
2230 LOCATE 0,I:PRINT WL$;WL$;STRING$(36,F$);WL$;WL$;:NEXT
2240 LOCATE 31,1:PRINT USING "#";LF
2250 IF MENL()MEN THEN FOR I=0 TO 6:READ FL$(I):NEXT I:MENL=MENL+1
2260 BX=0:FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 1:A=VAL("&H"+MID$(FL$(I),J*2+1,2)):FX=4+J*16
2270 L=128:BNUM=0:WHILE L)0
2280  IF L AND A THEN PUT@C(FX,I+I+6),KY:BNUM=BNUM+1:BX=BX+1
2290  FX=FX+2:L=L¥2:WEND:NEXT J,I
2300 FOR I=0 TO BX-1:OPN(I)=0:NEXT:LOCATE 37,1:PRINT USING "##";MEN+1;
2310 N=VAL("&H"+LEFT$(PER$(MEN),1)):S1=N:LOCATE 35,1:PRINT USING "#";S1
2320 FOR I=0 TO N-1:OPN(I)=1:OPN(I+N)=2:NEXT
2330 L=I+N:N=VAL("&H"+MID$(PER$(MEN),2,1)):FOR I=L TO L+N-1:OPN(I)=3:NEXT
2340 L=I:N=VAL("&H"+MID$(PER$(MEN),3)):FOR I=L TO L+N-1:OPN(I)=4:NEXT
2350 FOR I=0 TO L*5:SWAP OPN(RND*(BX-1)),OPN(RND*L):NEXT I
2360 RETURN
2370 '_________________________________________________________ TITLE _____
2380 COLOR ,,1:CLS:SYMBOL(60,0),"RESCUE S1",3,2:CIRCLE(320,80),180,5,,,.3
2390 SYMBOL(130,50),CHR$(&H88)+CHR$(&H89),4,3
2400 SYMBOL(130,74),CHR$(&H8A)+CHR$(&H8B),4,3
2410 FOR I=&H80 TO &H94 STEP 4:FOR J=I TO I+4:GOSUB 2490:NEXT J,I
2420 FOR I=&H9B TO &HA7 STEP 4:FOR J=I TO I+4:GOSUB 2490:NEXT J,I
2430 GET@C( 1,18)-( 2,19),ML:GET@C( 5,18)-( 6,19),MR:GET@C( 9,18)-(10,19),S1
2440 GET@C(13,18)-(14,19),DS:GET@C(17,18)-(18,19),PC:GET@C(21,18)-(22,19),KY
2450 GET@C(25,18)-(26,19),R6:GET@C(29,18)-(30,19),SK:GET@C(33,18)-(34,19),HN
2460 GET@C(37,18)-(38,19),WM:GET@C( 0, 0)-( 1, 1),CL
2470 LOCATE 18,13:PRINT "HELP":LOCATE 8,22:PRINT "HIT 'SPACE' KEY TO START";
2480 WHILE INKEY$()" ":WEND:RETURN
2490 LOCATE 1+(I)&H94)*3+(I-&H80),18:PRINT CHR$(I);CHR$(I+1);
2500 LOCATE 1+(I)&H94)*3+(I-&H80),19:PRINT CHR$(I+2);CHR$(I+3);
2510 RETURN
2520 '_____________________________________________________ INITIALIZE _____
2530 DEFINT A-Z:DEFSNG G:RANDOMIZE(TIME/3):SCREEN 0,3:CONSOLE 0,25,0
2540 PALETTE:WIDTH 40:PRINT "S1 WORLD ..."
2550 DIM ML(4),MR(4),S1(4),DS(4),PC(4),KY(4),R6(4),SK(4),HN(4),WM(4),CL(4)
2560 DIM FL$(6),PER$(16),OPN(64),ES(17),EX(17),EY(17),W(6)
2570 CR$=CHR$(13)+CHR$(10):WL$=CHR$(&HAD):YOMS$="MB07L64C":KY=-32:HS=0
2580 W(0)=3:W(1)=2:W(2)=6:W(3)=7:W(4)=5:W(5)=1:W(6)=0
2590 LF=3:SC=0
2600 READ POW$,P1$,P2$,P3$
2610 MENL=-1:MEN=0:FOR I=0 TO 7:READ PER$(I):NEXT I
2620 GOSUB 2690:COLOR ,,1
2630 FOR I=1 TO 1:CODE=&H80
2640 FOR J=CODE TO CODE+2 STEP 2:SYMBOL(0,0),CHR$(J)+CHR$(J+1),-1
2650  IMAGE(0,0),J+5:IMAGE(8,0),J+4:NEXT J,I:COLOR ,,0
2660 FOR I=33 TO 90:LINE(0,0)-(15,7),,0,BF:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 1
2670  SYMBOL(J,K),CHR$(I),,,,OR:NEXT K,J:IMAGE(0,0),I:NEXT I:SCREEN ,0
2680 RETURN
2690 '______________________________________________________ IG & DATA _____
2700 IG$( 128 )="0E1F3F3F7F7F7F36","000000002070F16","00000000000000D0D"
2710 IG$( 129 )="FBFCFCFCFEFEFEFE","00000000080E8F8","0000000000008080"
2720 IG$( 130 )="36163F3F042F0700","16163F3F0024183C","0D0D00001B100000"
2730 IG$( 131 )="FEFCFBE046E2C000","F8F0F0E006423830","80800000BB1C0000"
2740 IG$( 136 )="3F3F30303030303F","3F20202020202020","3F202F2F2F2F2F20"
2750 IG$( 137 )="FCFC0C0C0C0C0CFC","FC04341404040404","FC04F4F4F4F4F404"
2760 IG$( 138 )="3F1FFF3FFFFFFFAB","3F1FFEFEFEFEFEAB","3F00FEFEFE3EFE54"
2770 IG$( 139 )="ECF8FF4FFD4FFFFF","FCF80705070707FF","EC00070505070700"
2780 IG$( 140 )="00003C3C3C000102","0000003C3C000000","007F437F7F7F7F7E"
2790 IG$( 141 )="0000000200008040","0000000200000000","00FEFEFCFEFEFE7E"
2800 IG$( 142 )="0201000101010000","0000000000000000","7E7F7F7F7F7F7F00"
2810 IG$( 143 )="4080208080800000","0000000000000000","7EFEFEFEFEFEFE00"
2820 IG$( 144 )="0002020606060303","1F02020606060303","1F1F1F1F1F1F1F1F"
2830 IG$( 145 )="002838003838 0030","F828380038380030","F8F8F8F8F8F8F8F8"
2840 IG$( 146 )="0301010400040000","030101040004001F","1F1F1F1F1F1F1F1F"
2850 IG$( 147 )="B8B0C0C0E0E0E000","B8B0C0C0E0E0E0F8","F8F8F8F8F8F8F8F8"
2860 IG$( 148 )="000000000F1F3F7F","00000000000F1E3D","0000000000000000"
2870 IG$( 149 )="00000000FEFFFFFF","00000000007CFAF6","0000000000000000"
2880 IG$( 150 )="FFEBE3E0F0EAFFFF","006B6360706A7F00","0000000000000000"
2890 IG$( 151 )="FFFFFF3F5EBCF8F0","0EEEEE2E4CA8E000","0000000000000000"
2900 IG$( 152 )="0240108200240000","0240108200240000","0000000000000000"
2910 IG$( 153 )="0C02010100000000","3C7EE7C3C3E77E3C","3C7EFFFF7F7F3E0C"
2920 IG$( 154 )="0000FF0000000000","0000FF0000000000","0000AA0000000000"
2930 IG$( 155 )="00000203000FC027","00070E0F0F00DF3B","00070F0F0F001F1F"
2940 IG$( 156 )="0000602000F30CEB","00E0F0B0F003FC1B","00E0F0F0F000F8F8"
2950 IG$( 157 )="C404040700030301","DB1B1B181F010000","1F1F1F1F1F000000"
2960 IG$( 158 )="202820E000C0C080","D898D818F8000000","F8F8F8F8F8000000"
2970 IG$( 159 )="000103070F0F0F0F","0000000001030300","000103070F0F0F0F"
2980 IG$( 160 )="00E0F0F8FC5C5CFC","00000000B0181800","00E0F0F8FCFCFCFC"
2990 IG$( 161 )="70670107010F1E00","3007010701030000","3007010701030000"
3000 IG$( 162 )="E0C01CCC00C060F0","00C018C000C00000","E0C018C000C00000"
3010 IG$( 163 )="030F1F1F111F2E78","030F10171117367F","0000000000000000"
3020 IG$( 163 )="030F1F1F111F2E78","030F10171117367F","0000000000000000"
3030 IG$( 164 )="C0F0F8F888FA761E","C0F008E888EA6EFE","0000000000000000"
3040 IG$( 165 )="7F5F1F0F1F1F0F3F","7F5F1F101F1F103F","0000000000010101"
3050 IG$( 166 )="FCF8F8F0F878707C","FCF8F808F878087C","0000000000000000"
3060 IG$( 167 )="10074F1F1F1D5D0F","10074F001F1D5D0F","0000000000000000"
3070 IG$( 168 )="08E0F2F8F8BAB8F0","0840B200F8BAB8F0","0000000000000000"
3080 IG$( 169 )="0700280000000606","07002B2803000E0E","00033F3F03030F0E"
3090 IG$( 170 )="E000D400C0003030","E000D414C0007070","00C0FCFCC0C0F070"
3100 IG$( 171 )="00FE82FAFAFAFE00","00FE828282FE00","00FE82828282FE00"
3110 IG$( 172 )="00FE82828282FE00","00FE82828282FE00","00FE82828282FE00"
3120 IG$( 173 )="0000000000000000","EFEFCF007F7F3F00","FFFFFFFFFFFFFFFF"
3130 RETURN
3140 DATA "MB07L16FFCCL4E L8EL32FL2G":'POWER UP
3150 DATA MFL807CCCFFFL4EL8DCR4 CCCFFFGAB08L4CR8
3160 DATA MFL807EEEAAAL4GL8FER4 EEEAAAB08CDL4ER8
3170 DATA MFL807GGG08CCC07L4BL8AGR4 GGG08CCCDEFL4GR8
3180 DATA 21A,318,53F,31A,218,81F,41F,50F:'ITEM
3190 DATA C003,8341,0240,0340,0140,8341,C003,0000,7150,1150,3155,1170,7510,0000
3200 DATA 707E,700E,700E,703C,700E,700E,7E7E,061F,039F,01CA,03E0,07F0,0E18,1EDC
3210 DATA 18F0,39E0,2D80,0FF0,03C0,00B0,0C10,0418,0E3C,1FFE,FFFE,3FFE,3C3C,3010
3220 DATA A090,E048,B800,287F,3E7D,047F,047C,0600,6600,FF26,CE00,FF26,6600,0600
3230 DATA 230,105,40 ,0   ,6.28,.8 , 315,101,40 ,0   ,6.28,.78
3240 DATA 262,118,30 ,1.4 ,4   ,.8 , 283,121,40 ,5.9 ,1.7 ,.7
3250 DATA 176,143,25 ,5.9 ,2.9 ,.65, 115,147,25 ,.5  ,3.9 ,.65
3260 DATA 155,169,65 ,2.7 ,6.2 ,.35, 205,162,28 ,0   ,6.28,.42
3270 DATA 144,138,8  ,3.5 ,6   ,.5 , 460,140,45 ,2   ,3   ,.7
3280 DATA 270,139,170,4.3 ,6   ,.3 , 448,122,65 ,4.5 ,2.5 ,.5
3290 DATA 270,120,150,4.4 ,5.2 ,.35, 450,122,25 ,6.2 ,2.6 ,.2
3300 DATA 452,30 ,150,3.3 ,4.6 ,.4 , 310,114,160,1.6 ,3.4 ,.45
3310 DATA 280,88 ,190,1.5 ,3.6 ,.5 , 300,75 ,225,5.9 ,2   ,.4
3320 DATA 320,0  ,00,A5,00,00,5A,00, 280,60 ,55,FF,AA,AA,FF,55
3330 DATA 205,162,55,FF,AA,AA,FF,55, 160,162,55,FF,AA,AA,FF,55
3340 DATA 220,105,FF,FF,FF,FF,FF,FF, 320,105,FF,FF,FF,FF,FF,FF
3350 DATA 250,115,00,00,00,00,00,00, 290,120,00,00,00,00,00,00
3360 DATA OMEDETOU.,ANTAHA ERAI.,DOUDATTA ?,YOKATTA ?
3370 DATA SOREDEHA ...,BY N.MORIOKA,"        FIN."
```

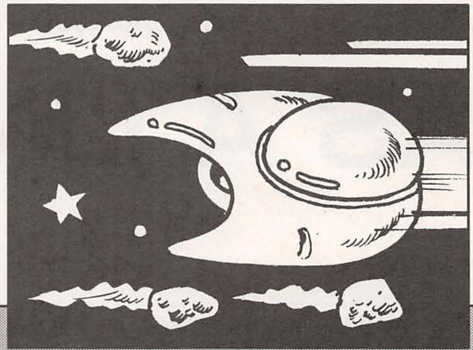
★近くの塾の塾長は頭がピカピカで，ハチマキをしめてがんばっている。(宮崎市・**長友和也13才**)……【**影**：編集長のハチマキ，ちょっとお借りします。Dr.これしめてください。はい，君の近くの塾長のできあがり。】

SC-3000(LEVEL II)用

スクロール・ゲームだよ〜ん

夢光年

(ゆめこうねん)



岡 健二

すとおりーと遊びかた

「フルーツを新鮮なうちにA星に届けたいんじゃ。最短距離にはアステロイドがあるがね。もちろん報酬ははずむよ。5万ラムダだ！」

ある日いつもヒマな「新宇宙便利社」に久びさの客がきた。しかもでかい取り引き！社員全員の賛成により，オンボロ宇宙船サジタリウス号に乗ってA星へ向かった。

というわけで，[,][.]キーで左右に動いて隕石をよければいいだけさ！無事A星に着くと，50,000ー宇宙船の修理代(3,000×ダメージ)ラムダ手に入ります。サジタリウス号は，10回までなら損石とぶつかってもなんとか動くぞ！

プログラムの入力方法

リスト1，**リスト2**の順にロードしてください。このゲームはシンプルさとひきかえに，"難易度あがり"と"ゴール"がついています。演出はコッたつもり？なので鼻で笑ってあげてください。

★

★ ★

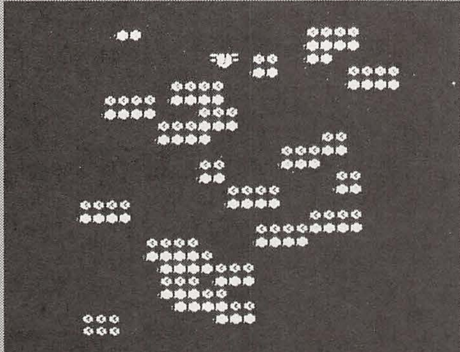
CHECKER FLAG

編：ひゃーっ！これは短いリストですねえ。

Dr.D：**リスト1**と**リスト2**はわけなくてもよかったのではないかな？わけるにしても**リスト1**にRUN "LIST2" と入れて，二度ロードする手間を省いてもよかったな。プログラムはそれほどむずかしいことはしていないから，初心者でも簡単に分析できるじゃろう。ところで岡君，レベル2もまだまだ健在じゃよ。



◀《写真1》リスト1をRUNすると，こんなタイトル・デモがある。その後，ブレークして……



▶《写真2》そしてリスト2をRUNすると，はじまるはじまる，スクロール・ゲームだぞ

〈リスト1〉タイトルとキャラクター定義のプログラム・リスト

```
1 COLOR7,1:CLS
2 PATTERNC#91,"0030685868300000"
3 PATTERNC#92,"EC1C1CDC1C100C04"
4 PATTERNC#93,"5C60606C6020C080"
5 PATTERNC#94,"3030487830786868"
6 PATTERNC#95,"68686868686868FC"
7 PATTERNC#96,"00002074F87050D8"
8 PATTERNC#64,"3010385490282844"
9 FORI=0TO37:CURSORI,18:PRINT"‾":NEXT
10 FORI=0TO20:CURSORINT(RND(1)*36)+1,I
NT(RND(1)*13):PRINT"・":NEXT
11 CURSOR25,16:PRINT"^ｲ";SPC(36);"兀|"
12 FORI=0TO2:FORJ=0TO24:CURSORJ,17:PRI
NT"@":CURSORJ,17:PRINT" ":NEXT:BEEP:NE
XT:FORJ=0TO24:CURSORJ,17:PRINT"`":CURS
ORJ,17:PRINT" ":NEXT
13 CURSOR3,5:PRINT"ANOTHER 「SPACE-SHIP
 SAZITARIUS」"
14 CURSOR15,8:PRINT"「ユメコウネン」"
15 BEEP:GOTO15:REM OCT.6
```

《リスト2》夢光年のメイン・プログラム・リスト

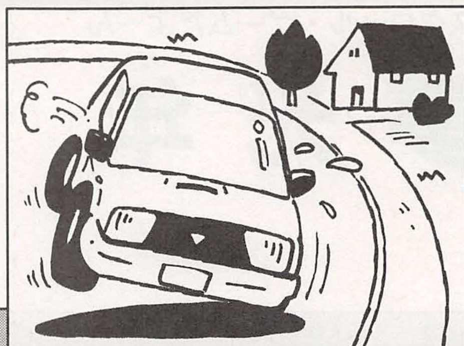
```
1 CLS:X=18:C$(0)="[[":C$(1)="[[[":C$(2
)="[[[["
2 FORI=0TO800:IFI<800THENU=2
3 IFI<600THENU=INT(RND(1)*2)+1
4 IFI<300THENU=INT(RND(1)*3)
5 CURSORX,2:PRINT"  ":CURSORINT(RND(1)
*22)+7,23:PRINTC$(U):A$=INKEY$:X=X+(A$
=","ANDX>7)-(A$="."ANDX<27):V=VPEEK(X+
15442):W=VPEEK(X+15443):CURSORX,2:PRIN
T"¥]":IFV=91ORW=91THENFORQ=0TO9:SOUND4
,1,15:NEXT:SOUND0:D=D+1
6 IFD>10THENSOUND4,1,15:END
7 NEXT:BEEP2:CLS:FORI=0TO37:CURSORI,18
:PRINT"‾":NEXT:CURSOR16,16:PRINT"^ｲ":C
URSOR9,17:PRINT"@@@`    兀ｲ":CURSOR25,20
:PRINT-3000*D+50000;"r"
```

★8月号でザ・ベスト・プログラマー・コンテストが終わりましたが，8月号は，おもしろそうな内容のものが多く，選ぶのに迷いました。(栃木県河内郡・佐藤 毅)……【**編**：また，80号記念をやりますよ。よろしく。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

アウトランのノリでお楽しみください

AS A LINE
(アズ ア ライン)



数学倶楽部チームはりくんTM

内　容

いまごろOUT　RUNをやりはじめた僕は，時代おくれでしょうか？

OUT　RUNにはまってしまった僕は，こづかいがなくなってしまった!! と，いうわけで，かわいいかわいいX1で，できないかなあ，と思って作りました。その名も，「AS　A　LINE(線のとおりに)!」

う〜あす〜おぶ〜いく〜あた〜あ!!

遊びかたといっても，みなさん知っているとおりで，赤い車体の"1974"をあなたの手で操作し，二つのチェック・ポイント(わかれ道をすぎたところ)を通って，時間内にGOALへ入ろうという，説明するまでもねーなこりゃ。

ラウンドの構成は**第1図**のとおりです。ラウンドが終わりに近づくと，道が二つにわかれて，どちらの道へ行くかの選択となって，選択を終えるとTIMEが加算され，つぎのLEVELへといきます。

道からはずれると車がガタガタとゆれているようには見えないけど，スピードが落ちます。それよりも思いっきりはずれると車がジャンプして，思いっきりスピードが落ちます。

操作方法

ジョイスティックのない人ごめんなさいっ。

なんと，あの高性能のX1が，キー入力判断を二つ以上できない!と，いうことで，2トリガのジョイスティックが必要で，スティックで車を左右に動かし，トリガ1でアクセル，トリガ2でブレーキだよ〜ん。

車の性能の設定

タイトルで，自分の車の設定をジョイスティックと，トリガボタンで行ないます。性能は，つぎの3種類です。

1．一番上のTI(タイヤ)…道からはずれたときのスピードの落ちかたがはげしい。
2．まん中のAC(アクセル)…アクセルを押してないときのスピードの落ちかたがはげしい。
3．一番下のBR(ブレーキ)…ブレーキを押したときのスピードの落ちかたがはげしい。

どれもそんなに大差はないけど，初心者の人には，TIをおすすめします。

改造と苦労点

敵をつけたらむちゃむちゃ遅くなったのでやめました。あと，ラウンドの作りかたは，けっこう簡単に作れます。

苦労したところは，地面のスクロールと，コース作りでした。けっこう時間がかかりましたよ。

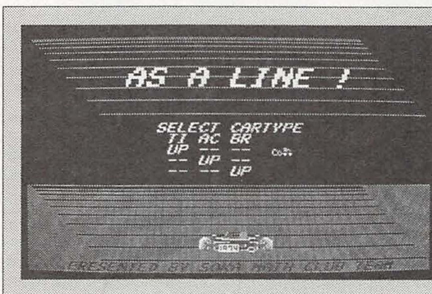
★　★

《第1表》変数表

X，TX	自車の座標
SP	スピード
CI	道の形
TI	タイム
RO	面数
LE	レベル数
TL( )	各面のはじめに加算されるタイム数
CD$( )	その面のコース
CA$( )	自車の形
CL$	消去用
I，J	ループ用



編：ほーう。アウトラン・タイプのドライブ・ゲームまで登場しましたね。
影：さすがX1だね。キャラがよくできてる。
Dr.D：プログラムのほうじゃが，こりゃまたずいぶんと長いのう。ただ，REM文が2行になっていて見やすいのはいいぞ。1200〜1250行のコースデータは8進数とみなして16進数に変換すればケタ数の節約になるぞ。
〔例〕
$(3306)_8=(6C6)_{16}$



◀《写真1》タイトル画面。どのタイプの車を選ぼうかな？

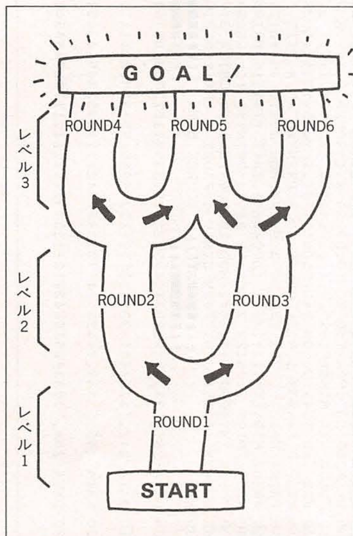
★工藤静香の"FU－JI－TSU"という曲は，富士通の曲だと思っていたのは僕だけでしょうか。(千葉県市川市・佐藤　航16才)……【**Dr.D**：最近のアイドルにはついていけん。**編集長**：南野陽子までならなんとか。】

AS A LINEのプログラム・リスト

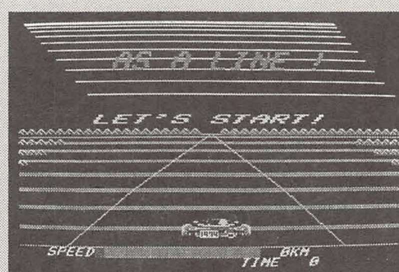
```
100 REM          ||||||||||||||| AS A LINE ! |||||||||||||||
                 |||||||||||||||             |||||||||||||||
110 WIDTH 40:DEFINT A-Z:INIT:CLICKOFF:PLAY 1000:PLAY"O6:O5":DIM TD$(27)
120 CANVAS 7,5,1:GOSUB 1270:CGEN 1
130 REM          ||||||||||||||| S H O K I ! |||||||||||||||
                 |||||||||||||||             |||||||||||||||
140 RESTORE 1680:FOR I=0 TO 8:READ A$,B$:CA$(I)=A$+"↓←←←←←←←"+B$:NEXT
150 CL$=   "       ↓←←←←←←←        ":HY$="テト↓←←ナニ":HC$="  ↓←←  "
160 FOR I=0 TO 6:READ TD$(I):K=14-I:TD$(K)="":FOR J=11 TO 1 STEP -1
170 TD$(K)=TD$(K)+MID$(TD$(I),J,1):NEXT J,I:READ TD$(7):FOR I=0 TO 12
180 TD$(I+15)=TD$(13-I):NEXT:TD$(21)="     !     ":RESTORE 1200:FOR I=1 TO 6
190 READ TL(I),CD$(I):NEXT:RESTORE 1740:FOR I=0 TO 3:READ YD(I),YD$(I):NEXT
200 REM          ||||||||||||||| T I T L E ! |||||||||||||||
                 |||||||||||||||             |||||||||||||||
210 CLS 4:LOCATE 17,21:PRINT CA$(1);:CANVAS 7,1,4:COLOR ,0:PA=0:PA(0)=1:PA(1)=2
220 PA(2)=6:SCREEN 0,0,3:LINE(0,134)-(319,199),PSET,1,BF:J=0:FOR I=0 TO 10
230 J=J+I:SCREEN 0,0,2:LINE(4+J,26+J)-(260+J,26+J),PSET,1:SCREEN 0,0,3
240 LINE(4+J,135+J)-(260+J,135+J),PRESET:NEXT:CSIZE 3:FOR I=0 TO 84
250 COLOR INT(RND*7+1):LOCATE 10,6:PRINT#0 TD$(I MOD 28);
260 PLAY MID$("FEEFG",I MOD 5+1,1)+"0":SOUND 7,62:SOUND 8,15
270 FOR J=0 TO(I-56)*9:NEXT J,I:BEEP 0::CSIZE:COLOR 2:LOCATE 4,24
280 PRINT"PRESENTED BY SOKA MATH CLUB TEAM";:COLOR 7:LOCATE 13,11
290 PRINT"SELECT CARTYPE↓";STRING$(13,"←");"TI AC BR";:FOR I=0 TO 2
300 LOCATE 14,13+I:PRINT"-- -- --";:LOCATE 14+I*3,13+I:PRINT"UP";:NEXT
310 LOCATE 24,13:PRINT"ﾁｯ";:REPEAT:CSIZE 3:COLOR INT(RND*7+1):LOCATE 10,6
320 PRINT#0"AS A LINE !";:S=STICK(1):SY=(S=8 AND PA>0)-(S=2 AND PA<2)
330 ON -(SY=0)GOTO 350:COLOR7:CSIZE:LOCATE 24,13+PA:PRINT"  ";:PA=PA+SY
340 LOCATE24,13+PA:PRINT"ﾁｯ";:PLAY"C7G:G7G"
350 UNTIL STRIG(1):COLOR 7:CSIZE:FOR I=0 TO 2:LOCATE 24,13+PA:PRINT"  ";
360 PAUSE 2:LOCATE 24,13+PA:PRINT"ﾁｯ";:BEEP:NEXT:PAUSE 3:PA(PA)=PA(PA)+2
370 REM          ||||||||||||||| GAME START! |||||||||||||||
                 |||||||||||||||             |||||||||||||||
380 CANVAS 7,5,1:RO=1:X=17:SP=0:CI=3:TI=0:CO=241:SC=0:CC=0:PX=0:J(0)=0:J(1)=0
390 YX=18:LE=0:CLS 4:LOCATE X,20:PRINT CA$(1);:COLOR ,1:SCREEN 0,0,2
400 LINE(0,183)-(319,183),PSET,1:FOR I=0 TO 8:J(0)=J(0)+I*2:J(1)=J(0)+I*1.5
410 L=0:FOR J=0 TO 1:SCREEN 0,0,J+2
420 LINE(0,95+J(J))-(319,95+J(J)-(I>1)-(I>4)),PSET,1,BF:NEXT J,I:FOR I=0 TO 10
430 L=L+I:SCREEN 0,0,1:LINE(4+L,9+L)-(260+L,9+L),PSET,1:NEXT:CSIZE 3
440 COLOR 5:LOCATE 10,4:PRINT#0"AS A LINE !";:CSIZE:COLOR 7
450 LINE(0,11)-(39,11),"ﾒ":LOCATE YX+1,11:PRINT"  ";:FOR I=0 TO 2:LOCATE 0,12+I
460 PRINT STRING$(5-I*2,"ﾒ");:LOCATE 35+I*2,12+I:PRINT STRING$(5-I*2,"ﾒ");:NEXT
470 GOSUB 750:LC=1:GOSUB 810:CSIZE 2:LOCATE 8,10:PRINT#0"LET'S START!"
480 PL$="G7RGGR0G7GGGGRRAAGGAAGRGGR0G7GGGGGG":PLAY PL$+":"+PL$:LOCATE 8,10
490 PRINT#0 SPC(12);:CGEN:FOR I=3 TO 1 STEP -1:COLOR 1+I:LOCATE 18,10:PAUSE 8
500 PRINT#0 STRING$(I,"●");"   ";:BEEP:NEXT:PAUSE7:CGEN 1:LOCATE 8,10
510 PRINT#0"** START! **";:COLOR 7:PLAY":G8V14GV13GV12GV10GV8GV5GV15":CSIZE
520 REM          ||||||||||||||| ROUND START |||||||||||||||
                 |||||||||||||||             |||||||||||||||
530 KM=0:TI=TI+TL(RO):CD$=CD$(RO):LINE(0,24)-(39,24)," "
540 LOCATE 0,24:PRINT"S";:LOCATE INT((LEN(CD$)-1)/5)+3,24:PRINT"G";:GOSUB 780
550 LOCATE 32,24:PRINTUSING"ROUND #";RO;:LE=LE+1:LOCATE 32,23
560 PRINTUSING"LEVEL #";LE:CSIZE 2:LOCATE 8,10:PRINT#0 SPC(12);:CSIZE
570 REM          ||||||||||||||| M  A  I  N! |||||||||||||||
                 |||||||||||||||             |||||||||||||||
580 S=STICK(1):ST=STRIG(1):OUT&H1C00,&HE:S1=INP(&H1B00):CJ=1+(S-5)*-(S>3AND7>S)
590 TX=X+(((S=4)-(S=6))*2-(CI-3)*(SP/45)):ON -(TX<4.5 OR TX>27.5) GOSUB 850
600 CW=0:IF TX<6.5 OR TX>25.5 THEN SP=SP-PA(0):CW=1:BEEP 0
610 CC=CC+1:ON -(CC>3 AND SP>0) GOSUB 790:S2=S1 AND 64:IF S2=0 THEN CW=2
620 LOCATE X,20:PRINT CL$;:X=TX:LOCATE X,20:PRINT CA$(CW*3+CJ);
630 SP=SP-ST+(ST=0)*PA(1)+(S2=0)*PA(2):SP=SP+(SP=81):IF SP<0 THEN SP=0
640 YX=YX+SGN(18+(CI-3)*8-YX):LOCATE YX,11:PRINT"ﾒ  ﾒ";:ON -(TI<1) GOTO 960
650 TI=TI-1:GOSUB 750:SO=SP*8:SOUND 1,6-INT(SO/255):SOUND 0,255-(SO MOD 255)
660 SOUND 7,62:SOUND 8,15:CO=CO+SP:ON -(CO<241) GOTO 580
670 REM          ||||||||||||||| WRITECOURSE |||||||||||||||
```


■プログラム中のコントロール・コードのだしかた■

POKE &H01A2, &HB 7⏎と打ち込んでから[ESC]キーを１回押すごとに，その方向のカーソル・キーを押すと矢印がでます。

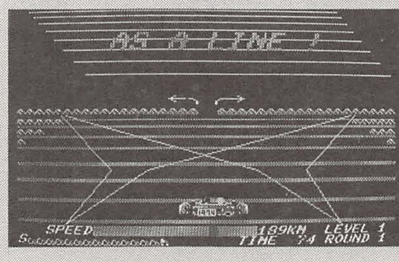


《第１図》ラウンド構成



◀《写真２》いよいよスタートです。プップップッピーッ！

▶《写真３》タイムがなくならないうちにチェック・ポイントを通過せよ



◀《写真４》最初のわかれ道。これを過ぎたところがチェック・ポイントだ

★このハガキは，影さんがフロッピー・ディスケットを食べた'83年10月号のものです。今でも食べてますか？(千葉県佐倉市・**加藤義啓13才**)……【**影**：今のは小さくても，中身がいっぱいつまっていて食べがいがあるぞ。】

```
                    ||▮▮▮▮■■▮▮▮||                    ||▮▮▮▮■■▮▮▮||
680 CO=CO-240:PX=(CI-3)*60:KM=KM+1:CI=VAL(MID$(CD$,KM,1))
690 ON -(CI=0) GOTO 900:ON -(CI=6) GOTO 920
700 IF PX<>(CI-3)*60 THEN LC=0:GOSUB 810:PX=(CI-3)*60:LC=1:GOSUB 810
710 LOCATE 10-(BC=1)*18,13:PRINT HC$;:GOSUB 780:CH=VAL(MID$(CD$,KM+3,1))
720 IF (CH=1 OR CH=5) AND BC=0 THEN LOCATE 10-(CH=5)*18,13:PRINT HY$;:BEEP
730 BC=(CH=1)-(CH=5):GOTO 580
740 REM             ||▮▮▮▮■■▮▮▮|| S   U   B ||▮▮▮▮■■▮▮▮||
                    ||▮▮▮▮■■▮▮▮||             ||▮▮▮▮■■▮▮▮||
750 LOCATE 3,23:PRINT"SPEED";:CGEN:COLOR 4:PRINT STRING$(17,"■");:COLOR 2
760 LOCATE 8+INT(SP/5),23:PRINT"■";:CGEN 1:COLOR 7:LOCATE 25,23
770 PRINTUSING"###KM";SP*3:LOCATE 23,24:PRINTUSING"TIME ###";TI;:RETURN
780 LOCATE INT((KM-1)/5)+2,24:PRINT"ﾁｯ";:RETURN
790 CC=0:J=-(SP>40)-(SP>65)-(SP>75):FOR I=0 TO J:SC=-(SC=0)
800 CANVAS 7,SC*4+1,-(SC=0)*4+1:NEXT:RETURN
810 SCREEN 0,0,1:LINE(158+PX,96)-(95+PX/8,139),PSET,LC:LINE-(40,183),PSET,LC
820 LINE(162+PX,96)-(220+PX/6,139),PSET,LC:LINE-(270,183),PSET,LC:RETURN
830 PLAY PL$+"0:"+PL$+"0":SOUND 8,15:SOUND 9,15:RETURN
840 REM             ||▮▮▮▮■■▮▮▮|| ROAD OUT !! ||▮▮▮▮■■▮▮▮||
                    ||▮▮▮▮■■▮▮▮||             ||▮▮▮▮■■▮▮▮||
850 LOCATE X,20:PRINT CL$;:IF TX<4.5 THEN TX=4 ELSE IF TX>27.5 THEN TX=28
860 FOR I=1 TO 6:TY=VAL(MID$("631013",I,1)):LOCATE TX,14+TY:PRINT CA$(1);
870 PLAY"O2:O4V8":PL$=MID$("CDEGEDC",I,1):GOSUB 830:FOR J=0 TO 50:NEXT
880 LOCATE TX,14+TY:PRINT CL$;:NEXT:PLAY"O6:O5V15":SP=SP-40:RETURN
890 REM             ||▮▮▮▮■■▮▮▮|| WAKAREMITI! ||▮▮▮▮■■▮▮▮||
                    ||▮▮▮▮■■▮▮▮||             ||▮▮▮▮■■▮▮▮||
900 ON -(RO>3) GOTO 1040:LC=0:GOSUB 810:LC=1:PX=-120:GOSUB 810:PX=120:GOSUB 810
910 CI=3:CO=-500:CSIZE 2:CGEN:LOCATE 16,10:PRINT#0"←､ ､→";:CGEN 1:CSIZE:GOTO 580
920 D=-(RO>1)+1:RO=RO+D:IF X>17 THEN RO=RO+1
930 LC=0:PX=-120:GOSUB 810:PX=120:GOSUB 810:LC=1:PX=0:GOSUB 810:CI=3
940 LOCATE 16,10:PRINT SPC(8);:BEEP:BEEP:GOTO 530
950 REM             ||▮▮▮▮■■▮▮▮|| GAME OVER!! ||▮▮▮▮■■▮▮▮||
                    ||▮▮▮▮■■▮▮▮||             ||▮▮▮▮■■▮▮▮||
960 BEEP 0:CSIZE 2:FOR I=0 TO 6:LOCATE 0,10:PRINT #0 SPC(20);
970 LOCATE I*2,10:PRINT#0"GAME";:LOCATE 32-I*2,10:PRINT#0"OVER";
980 PL$=MID$("BAGFEDC",I+1,1):GOSUB 830:FOR J=0 TO 30:NEXT J,I:PLAY"O2G0:O2C0"
990 FOR I=0 TO 40:COLOR INT(RND*5)+2:LOCATE 12,10:PRINT#0"GAMEOVER";
1000 IF I>26 THEN SOUND 8,40-I:SOUND 9,40-I ELSE SOUND 8,15:SOUND 9,15
1010 FOR J=0 TO 50:NEXT J,I:PLAY"O6V15:O5V15":CSIZE:COLOR 7,0:CLS 4:PAUSE 10
1020 GOTO 210
1030 REM            ||▮▮▮▮■■▮▮▮|| G   O   A   L! ||▮▮▮▮■■▮▮▮||
                    ||▮▮▮▮■■▮▮▮||                ||▮▮▮▮■■▮▮▮||
1040 X=6:D$="GOAL!!":CSIZE 2:FOR I=1 TO 48:LOCATE 12+X*2,10
1050 PRINT#0 MID$(D$,X,1);:X=X MOD 6+1:CREV 1:LOCATE 12+X*2,10
1060 PRINT#0 MID$(D$,X,1);:CREV:PL$=MID$("CDEFGB",X,1):GOSUB 830:NEXT:CLS 4
1070 FOR I=15 TO 0 STEP -1:SOUND 8,I:SOUND 9,I:FOR J=0 TO 50:NEXT J,I:BEEP 0
1080 PLAY"V15:V15":CSIZE:COLOR,0:CSIZE 3:D$="CONGRATURATIONS!":CANVAS 0,0,0:J=0
1090 SCREEN 0,0,1:FOR I=0 TO 10:J=J+I:LINE(4+J,41+J)-(260+J,41+J),PSET,1:NEXT
1100 PLAY"G0:G0":FOR I=0 TO 15:SOUND 8,I:SOUND 9,I:FOR J=1 TO 3:LOCATE 4+I*2,2
1110 COLOR VAL(MID$("157",J,1)):PRINT#0 MID$(D$,I+1,1);:PAUSE 1:NEXT J,I
1120 FOR I=0 TO41:COLOR VAL(MID$("157",I MOD3+1,1)):LOCATE4,2:PRINT#0# D$;:NEXT
1130 BEEP 0:CANVAS 1,0,0:LOCATE 10,8:PRINT#0"AS A LINE !";:CSIZE:LOCATE 16,18
1140 PRINT CA$(1);:FOR I=0 TO 3:BEEP1:FOR J=1TO 40-YD(I):LOCATE 39,13+I-(I>1)*6
1150 PRINT MID$(YD$(I),J,1);:LOCATE 1,13+I-(I>1)*6:PRINT";:NEXT:BEEP0:PAUSE 1
1160 NEXT:COLOR 2:CSIZE 2:LOCATE 24,14:PRINT#0 TI;:REPEAT:I=I+1
1170 COLOR INT(RND*7+1):I=I MOD 28:LOCATE 10,8:CSIZE 3:PRINT#0 TD$(I):CSIZE
1180 LOCATE 16,16:PRINT"PUSH STRIG";:PAUSE 1:UNTIL STRIG(1):COLOR 7:GOTO 210
1190 REM            ||▮▮▮▮■■▮▮▮|| COURSE DATA ||▮▮▮▮■■▮▮▮||
                    ||▮▮▮▮■■▮▮▮||             ||▮▮▮▮■■▮▮▮||
1200 DATA 261,"333332222334444322212233332112233334554543211223332111212333306
"
1210 DATA 242,"333344443322221111233455554554333322111123345455455543331515333O
6"
1220 DATA 245,"33332244221111233345554211112333345545554554351333211111211233330
6"
1230 DATA 258,"3333455455421121123333211121121112244555445545554555543333211553333
33306"
1240 DATA 271,"3333211234554321112333211111111123455544555545555434555545543315l5
33333306"
1250 DATA 275,"33331515112112334554555434421111211233333445555455535555554455544З
3333306"
1260 REM            ||▮▮▮▮■■▮▮▮|| PCG SETTING ||▮▮▮▮■■▮▮▮||
                    ||▮▮▮▮■■▮▮▮||             ||▮▮▮▮■■▮▮▮||
1270 LOCATE 12,24:PRINT"PCG SETTING !!":FOR I=0 TO 11:PRINT:NEXT
1280 FOR I=32 TO 90:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):B$="":C$="":FOR J=0 TO 7
1290 A=ASC(MID$(A$,J+1,1)):B=A OR A/2:D$=RIGHT$("0000000000"+BIN$(B)+"00",13)
1300 D$=MID$(D$,INT(J/2)+3,8):C$=RIGHT$("0"+HEX$(VAL("&B"+D$)),2):B$=B$+C$
1310 NEXT:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(STRING$(3,B$)):NEXT:GOSUB 1330:RETURN
1320 REM            ||▮▮▮▮■■▮▮▮|| CHARACTER & ||▮▮▮▮■■▮▮▮||
                    ||▮▮▮▮■■▮▮▮|| D A T A S ! ||▮▮▮▮■■▮▮▮||
1330 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("00000000001E7FFC00000000001E79E00000000001E7FFC")
1340 DEFCHR$(178)=HEXCHR$("000000380007008000000387D3B07078F000000380007008O")
1350 DEFCHR$(179)=HEXCHR$("000F1F1F1FC97F000000E00000C6FFFF0004080800C67F00")
1360 DEFCHR$(180)=HEXCHR$("000080808000FF0000FF01010300FFFF000001010300FF00")
1370 DEFCHR$(181)=HEXCHR$("000000000003FE0000F0FFF8FCF3FFFF00F0F8F8FCF3FE00")
1380 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("0000001C00E000010000lCBEDCE0E0F10000001C00E00001")
1390 DEFCHR$(183)=HEXCHR$("000000000078FE3F0000000000789E070000000000078FE3F")
1400 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("FAFAFBFBFAFA7D3EC2C2C08082020000FAF2F8E8BAD20000")
1410 DEFCHR$(185)=HEXCHR$("9F90FFFF91910B011F1F01011F1F0F019F90010191110B01")
1420 DEFCHR$(186)=HEXCHR$("F600FFFFFFFFFFFFFFFFFF44554777FFF600FF44554777FF")
1430 DEFCHR$(187)=HEXCHR$("0000FFFFFCFCFCFCFFFFFC54574777FC0000FC54544474FC")
1440 DEFCHR$(188)=HEXCHR$("0100F0F00307DF03FFFF1F1FFFFCFC03010010100304DC03")
1450 DEFCHR$(189)=HEXCHR$("B9093F3FC9E9F0C0F8F8C0C0F83830C0B9090000C92830C0")
1460 DEFCHR$(190)=HEXCHR$("5F5FDFDF5F5FBE7C434303014140000005F4F1F175D4B0000")
1470 DEFCHR$(191)=HEXCHR$("1E200078801E7FFC1E200078801E79E01E200078801E7FFC")
1480 DEFCHR$(192)=HEXCHR$("7804001E0178FE3F7804001E01789E077804001E0178FE3F")
1490 DEFCHR$(193)=HEXCHR$("00000060948A89760000000060948A897600000060948A8976")
1500 DEFCHR$(194)=HEXCHR$("0000000804006666000068F4F2FFFF66000060787400666 6")
1510 DEFCHR$(195)=HEXCHR$("071820474E9E9E9E071F3F7877EFEFEF0718204046 8E8E8E")
1520 DEFCHR$(196)=HEXCHR$("E01804E232393939E0F8FC1EFCDEDEDEE01804023018181 8")
1530 DEFCHR$(197)=HEXCHR$("9E9F9E4C47201807EFEFEF7F7E3F17008E8F8E4C46201000")
1540 DEFCHR$(198)=HEXCHR$("79F97972E20418E09E3EFEBC3CF8E0001838783020000000")
1550 DEFCHR$(199)=HEXCHR$("00000000003C7F9F00000000003C4F830000000000003C7F9F")
1560 DEFCHR$(200)=HEXCHR$("000000380007008000000387D3B07078F000000380007008O")
1570 DEFCHR$(201)=HEXCHR$("AFAFAFAFAFAF5F3E2121A12020200000AFA7AFABAE250000")
1580 DEFCHR$(202)=HEXCHR$("9F90FFFF91910B019F9F81819F1F0F019F908181919 10B01")
1590 DEFCHR$(203)=HEXCHR$("0000001C00E000010000lCBEDCE0E0F10000001C00E00001")
1600 DEFCHR$(204)=HEXCHR$("00000000003CFEF90000000000003CF2C10000000000003CFEF9")
1610 DEFCHR$(205)=HEXCHR$("B909FFFFC9E9F0C0F9F9C1C1F93830C0B9090101C92930C0")
1620 DEFCHR$(206)=HEXCHR$("F5F5F5F5F5F5FA7C84848504040400000F5E5F5D575A40000")
1630 DEFCHR$(207)=HEXCHR$("0100F0F00307DF03FFFF1F1FFFFCFC0301001F1F0304DC03")
1640 DEFCHR$(208)=HEXCHR$("B9093F3FC9E9F0C0F8F8C0C0F83830C0B909C0C0C92830C0")
1650 DEFCHR$(209)=HEXCHR$("70F8F8FCFEFEFF7670F8F8FCFEFEFF7670F8F8FCFEFEFF76")
1660 DEFCHR$(210)=HEXCHR$("00000000000000000000000387CFEFFFF000000384CA21100")
1670 RETURN
1680 DATA ﾇﾈｳｴｵｶｷ,ﾉﾊｺｻｼｽｾ,ｱｲｳｴｵｶｷ,ｸｹｺｻｼｽｾ,ｱｲｳｴｵﾋﾌ,ｸｹｺｻｼﾍﾎ
1690 DATA ｿｲｳｴｵｶﾀ,ｸｹｺｻｼｽｾ,ｿｲｳｴｵｶﾀ,ｸｹｺｻｼｽｾ,ｿｲｳｴｵｶﾀ,ｸｹｺｻｼｽｾ
1700 DATA ﾇﾈｳｴｵｶｷ,ﾉﾊｺｻﾏﾐｾ,ｱｲｳｴｵｶｷ,ｸｹｺｻﾏﾐｾ,ｱｲｳｴｵﾋﾌ,ｸｹｺｻﾏﾐﾎ
1710 DATA "AS A LINE !"," AS ALNE ! "," AS   L E ! "
1720 DATA "  AS LE !  ","  A  L E!  ","   A L !  "
1730 DATA "    AL!    ","     A     "
1740 DATA 7,"THANK YOU FOR YOUR PLAY !!!",11,"NOKORI TIME IS"
1750 DATA 7,"JIKAISAKU O KITAISITENE!",4,"PRESENTED BY SOKA MATH CLUB TEAM"
```

★　★

★プログラム・コーナーに載っているイラストは，何に描いて，何係まで送ればいいのですか？つぐ美さん，教えてくんろ。(秋田県横手市・男鹿13才)……【つぐ美：ハガキの裏に描いて，「イラスト」係まで送ってネ♥】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

レインボーアイランドもどきといったところか

CLOUD COUNTRY
（クラウド カントリー）



ズオ

★ストーリー

クラウド・カントリーに住んでいる少年ズビーは，国で一番高いといわれている「クラウド・マウンテン」に登る決心をしました。しかし，父親のズオは，

「お前には無理だ。あの山には怪物がうじゃうじゃいるからな。どうしてもというなら，この雲の魔法を使うがよい」

ズビーは雲の魔法を習って，山へ向かった。

★遊びかた

ランすると，タイトルがでるのでジョイスティックのトリガ1を押してください。画面がでます（少し時間がかかる）。

ズビーを左右に動かします。トリガ1でジャンプ，トリガ2で雲をだします。敵をよけて上へ上へと登っていき，ゴールへたどりつけばクリアです。全10面です。

雲には攻・昇・取の三つの使いかたがあります。

- **攻**…雲を直接敵に当てて倒す。
  その雲にぶつかるとカミナリが落ちるのでそれで真下にいる敵を倒します。
- **昇**…雲の上に乗るとカミナリになってしまいますが，ジャンプ・ボタンを押しっぱなしにすると，雲の上でもジャンプができます（バブルボブルのテク）。
- **取**…アイテムは雲を使って取ることができます。また，カミナリででも取れます。
  敵を倒すと，つぎのアイテムがでます。
- **デザート**…得点。
- **つぼ**…雲が連らなってでる（四つまで）。
- **雪だるま**…画面上の敵が全滅する。

ズビーが敵に当たると1人減り，なくなるとゲーム・オーバーです。ズビーは2万点ごとに1人増えます。ハイスコアになると，名前打ちがあります。リターン・キーを押しながらスタートすると，コンティニューになります。

★最後に

あれ？このゲームどっかで見たことがあるぞ!!あっそうか，あの有名な「レインボーアイランド」かっ！むずかしいけどなかなか良くできてるじゃん。それに10面まであるから十分楽しめるしーっ。キャラクターもいいしーっ(浦島太子がいるという説もある)。'87年11月号のレインボーアイランドの記事にのってる基本的なテクニックがすべて使えるところがとてもgood！

★　★

■プログラム中のコントロール・コードのだしかた■

POKE　&H01A2，&HB7↵と打ったあと，ESCキーを1回押すごとに，矢印ならその方向のカーソル・キーを，M̂，Ô，N̂は，CTRL+M，CTRL+O，CTRL+Nを押すと，でます。



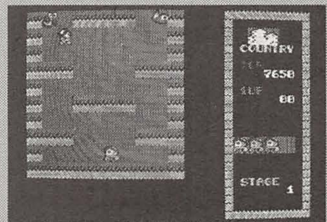
編：うーん，何から何までレインボーアイランドの特徴を忠実に再現してますね。キャラクターまでそっくり。

Dr.D：初心者は何の場合でも真似からはじめるもんじゃが，ズオ君ほどの人がこれでは困るのう。もう少し，オリジナリティがほしかったぞ。とはいえ，プログラミングのテクニックはたいしたもんじゃ。何も言うことはないな。ただリスト，とくにデータが長いと入力するのをためらう人も多くなろう。何かよいくふうはないものかな。

CLOUD　COUNTRY



◀《写真1》ジョイスティック用のおもしろキャラクター・ゲームだぞ



▶《写真2》さあ，雲の魔法を使って，上へ上へと登っていくのだ

★影：これな～んだ。編：サラマンダ。影：知らなんだ。編：どうするんだ。影：食べるんだ。編：やめるんだ。影：のみこんだ～。(大阪府和泉市・Mr.X68000)……【影：なんなんだ。編：わからんだ。Dr.D：バケラッタ。】

▲《写真3》敵を雲で倒すとアイテムがでる。これはデザートか?

▼《写真4》やりました。ゴールイン!道はけわしかったなー

CLOUD COUNTRYのプログラム・リスト

```
10 '||||■■■■▬▬▬ CLOUD COUNTRY          PROGRAMED BY ｻｲｶﾜ ﾐﾂﾊﾙ ▬▬▬■■■■||||
20 CLEAR&HFF00:INIT:DEFINT A-Z:WIDTH40:CLS4:CLICKOFF:H=765:TP$="ZUO"
30 SOUND7,56:SOUND13,0:SOUND11,0:SOUND12,30
40 DIM R$(40),C$(14):GOSUB 70:GOTO 160
50 :
60  '┌─────────┤ SYSTEM I ├──────────── '88 4/26 ──┐
70   IF MID$(CGPAT$(171),31,1)=" "THEN RETURN ELSEPRINT"PCG SETTING NOW"   '|
80   FORI=32TO90:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):FORC=1TO8:C$=BIN$(ASC(MID$(A$,C,1)))  '|
90   B$=LEFT$(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7):MID$(C$,3,1)=B$                       '|
100  D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$)):NEXT:DEFCHR$(1)=D$+D$+D$:D$="":NEXT          '|
110  RESTORE1740:FOR A=97 TO 171:READ A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$)            '|
120  A=A+1:DEFCHR$(A)=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT:CLS4:RETURN                '|
130  A$=MID$(B$(GB),BG,1):BG=BG+1:IFBG=129THENBG=1                         '|
140  PLAY O$(GB)+A$+"0":SOUND8,-(A$<>"R")*16:RETURN                        '|
150 '└──────────────────────────────────────────────┘
160 :
170 '||||■■■■▬▬▬ MANY DATA READ ▬▬▬■■■■||||
180 RESTORE1690:FORA=0TO14:READ A$,B$:C$(A)=A$+"←←↓"+B$:NEXT
190 B$(1)=STRING$(4,"CCFRGRFGRFRDCCDR")+STRING$(4,"DDGRARGARGREDDER")
200 B$(2)="GGFFEEFGGGFFEEFGRCCCDDCDDDEEFFGGGGFFEEFGGGFFEEFGRBBBAAGGFEDEGFEFRCCCD
DDDRCCCDDDDRCCCDCDEFFFFGGGGBBBBRBBBAAAARAAAGGGGRGGGAAAARBBB"
210 M(1)=9:M(2)=12:M(3)=13:M$="9CD":T$="ilqyl|"
220 RESTORE220:FORA=1TO2:READ O$(A):NEXT:DATA"O4","O5":R=1
230 I$="357359":II=1:S=0:L=3:HU=2000:CL=2:CONSOLE:PLAY7500
240 :
250 '||||■■■■▬▬▬ TITLE ▬▬▬■■■■||||
260 CGEN1:CSIZE3:LINE(0,0)-(39,24),"ｩ",BF:LOCATE4,4:PRINT#0"*CLOUDｩｩCOUNTRY*
270 LOCATE14,10:PRINT#0"▁ac▁":LOCATE14,12:PRINT#0"■eg■":CSIZE1:BG=1:GB=1
280 COLORRND*6+1:LOCATE14,20:PRINT#0"PUSH  SPACE"
290 PAUSE1:GOSUB130:IF STRIG(1)=0THEN280 ELSECSIZE:COLOR 7
300 IF INKEY$(0)<>"M"THEN R=1
310 PLAY300:PLAY"O5V16C3RCDRCFRFDRCGRGERDC7:V16O3C3RCCRCCRCCRCEREEREC7"
320 :
330 '||||■■■■▬▬▬ STAGE WRITE ▬▬▬■■■■||||
340 CLS4:LINE(25,0)-(35,24),"ｧ",B:CSIZE2:LOCATE28,2:PRINT#0"▁"
350 LOCATE28,3:PRINT#0"■":COLOR5:LOCATE27,4:PRINT"COUNTRY":GOSUB360:GOTO430
360 CONSOLE:COLOR4:LOCATE27,9:PRINT"1UP":COLOR7:LOCATE27,10
370 PRINTUSING"######0";S:IF S>H THEN H=S
380 IF HU<S THEN HU=HU+2000:PLAY200:PLAY"O6V16C1EGCB+E5":L=L+1*-(L<4)
390 COLOR2:LOCATE27,6:PRINT"TOP":COLOR7:LOCATE27,7:PRINTUSING"######0";H
400 LOCATE26,15:PRINTSTRING$(L,C$(4)+"↑");:PRINTSTRING$(4-L,C$(0)+"↑")
410 COLOR6:LOCATE27,20:PRINT"STAGE":COLOR7:LOCATE32,21:PRINTUSING"##";R
420 CONSOLE0,24,0,24:RETURN
430 ON R RESTORE1590,1600,1610,1620,1630,1640,1650,1660,1670,1680
440 CSIZE:READA$:FORY=1TO35:R$(Y)=""
450 B$="1"+RIGHT$("00000000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,Y*2-1,2))),8)+"1"
460 FORX=1TO10:C=VAL(MID$(B$,X,1)):R$(Y)=R$(Y)+C$(C)+"↑":NEXTX,Y
470 FORA=36TO40:R$(A)="··←←↓··↑"+STRING$(8,C$(0)+"↑")+"··←←↓··↑":NEXT
480 FORA=1TO10:LOCATE0,0:PRINT"ÕÕ"+R$(A):NEXT
490 X=10:Y=16:M=4:LOCATEX,Y:PRINTC$(M):FORA=1TO3:Z(A)=1:U(A)=2
500 B=INT(RND(1)*8+1)*2:C=0:IFSCRN$(B,C,1)<>"ｩ"THEN500
510 X(A)=B:Y(A)=C:LOCATEB,C:PRINTC$(VAL("&H"+MID$(M$,A,1))+1):NEXT
520 SC=10:J=0:GB=2:BG=1:E=1:PLAY7500
530 :
540 '||||■■■■▬▬▬ ZUBEE MOVE ▬▬▬■■■■||||
550 GOSUB130:A=STICK(1):P=0:O=0:IF A<>4 AND A<>6 THEN 570
560 O=((A=4)-(A=6))*2:M=A
570 IF J>0 THENP=-2:J=J-1 ELSEIFCHARACTER$(X,Y+2)<>"·"THENP=2
580 IF Y+P<4 THENGOSUB670 ELSEIF Y+P>20 THENGOSUB700 ELSEIF J>0 THEN 600
590 IF P=0 AND J<1 AND STRIG(1)THEN J=2:P=-2:SOUND5,1:FORA=255TO0STEP-32:SOUND4,
A:SOUND10,15:NEXT:SOUND10,0:GOTO 580
600 Q=X+O:W=Y+P:S$=CHARACTER$(Q,W)
610 ON INSTR("·┘|└。"+T$,S$)GOSUB 640,810,1170,1170,1200,1220,1310,1310,1310,131
0,1310,1310
620 LOCATEX,Y:PRINTC$(0);:X=X+O:Y=Y+P:LOCATEX,Y:PRINTC$(M);:OUT&H1C00,14
630 IF(INP(&H1B00)AND64)=0THEN GOSUB750:GOTO930 ELSE930
640 IF O=0 OR P=0 THEN RETURN 930
650 S$=CHARACTER$(X+O,Y):IFINSTR("ｩ┘|└",S$)THENP=0:RETURN600
660 S$=CHARACTER$(X,Y+P):IFINSTR("ｩ┘|└",S$)THENO=0:RETURN600 ELSERETURN930
670 SC=SC+1:LOCATE0,0:PRINT"ÕÕ"+R$(SC);
680 Y=Y+2:FORA=1TO3:Y(A)=Y(A)+2:IF Y(A)>22 THENY(A)=0:EY=Y(A):GOSUB910
690 NEXT:IF SC<40 THENRETURN ELSE 1460
700 SC=SC-1:LOCATE0,23:PRINT"ﾇ"+R$(SC-11)+"↑";
710 Y=Y-2:FORA=1TO3:Y(A)=Y(A)-2:IF Y(A)<0 THENY(A)=0:EY=Y(A):GOSUB910
720 NEXT:RETURN
730 :
740 '||||■■■■▬▬▬ CLOUD SHOT AND DROP ▬▬▬■■■■||||
750 MM=M-5:FORAA=2TO2*CL STEP2:SOUND10,0
760 IF INSTR("·_",SCRN$(X+MM*AA,Y,1))THENAA=2*CL:RETURN
770 S$=SCRN$(X+MM*AA,Y,1):LOCATEX+MM*AA,Y+1:PRINT"▁";:SOUND5,9-AA:SOUND4,0
780 SOUND10,15:FORAB=1TO100:NEXT:LOCATEX+MM*AA,Y:PRINTC$(2);:Q=X+MM*AA:W=Y
790 ONINSTR(T$+"||└。",S$)GOSUB1080,1080,1080,1080,1080,1170,1170,1200,1220
800 NEXT:SOUND10,0:RETURN
810 V=(M-5)*2:G=O:IFP=2ANDSTRIG(1)THENJ=2:P=-2:SOUND5,0:FORA=255TO0STEP-32:SOUND
4,A:SOUND10,15:NEXT:SOUND10,0:RETURN600 ELSES=S+2
820 XX=X+O:YY=Y+P:LOCATEXX,YY:PRINT"ｩｩ←←↓▁";:FORAA=100TO0STEP-4
830 SOUND5,1:SOUND4,AA:SOUND10,15:NEXT:LOCATEXX,YY:PRINTC$(0);:GOSUB360
840 FORAA=YY TO22:S$=SCRN$(XX,AA,1):LOCATEXX,AA:PRINT"*";:SOUND7,28
850 SOUND6,RND*31:SOUND10,15:Q=XX:W=AA:LOCATEXX,AA:PRINTS$;
860 ONINSTR(T$+"||└。",S$)GOSUB1080,1080,1080,1080,1080,1170,1170,1200,1220
870 NEXT:SOUND10,0:SOUND7,56:IFSCRN$(XX+V,YY,1)="_"THENO=O+V:GOTO820
880 O=G:RETURN620
890 :
900 '||||■■■■▬▬▬ ENEMY MOVE ▬▬▬■■■■||||
910 F=INT(RND(1)*8+1)*2:IFINSTR("ｩ_",CHARACTER$(F,0))=0THEN910
920 LOCATEF,0:PRINTC$(2);:Y(A)=0:X(A)=F:K(A)=0:U(A)=2:RETURN
930 GOSUB130:E=E+1:IFE=4THENE=1
940 F=X(E):I=Y(E):ON E GOSUB990,1020,1040:IF U(E)<>0THENZ(E)=U(E)/2
950 LOCATEF,I:PRINTC$(0);:F=F+U(E):I=I+K(E)
960 IF CHARACTER$(F,I-K(E)+2)=" "THEN I=0:A=E:GOSUB 910
970 LOCATEF,I:PRINTC$(M(E)+Z(E));:X(E)=F:Y(E)=I
980 IF F=X AND I=Y THEN 1310 ELSE550
990 S$=CHARACTER$(F,I+2):IFS$="ｩ"THENK(E)=2:U(E)=0:RETURN
1000 K(E)=0:IF U(E)=0THENU(E)=SGN(X-F)*2
1010 S$=SCRN$(F+U(E),I,1):IFINSTR("ｩad",S$)THENRETURN ELSEU(E)=0:RETURN
1020 IF K(E)=0 OR I=0THEN K(E)=SGN(Y-I)*2
1030 S$=CHARACTER$(F,I+K(E)):IFS$="ｩ"THENU(E)=0:RETURN ELSE1000
```


★影：ソウルオリンピックミロ，ソウルオリンピックミロ，御招待。編：影さん，コナミのピンポンで何やってるの?（福岡県浮羽郡・役満$キッド15才）……【影：では，アイスホッケーで…。こりゃ冬季オリンピックか。】

```
1040 K(E)=0:IFINSTR("ｳad",CHARACTER$(F+U(E),I))THEN RETURN
1050 U(E)=-U(E):PAUSE1:RETURN980
1060 :
1070 '||▮▮▮▮▬▬▬ ENEMY DEAD ▬▬▬▮▮▮▮||
1080 SOUND7,56:FORA=1TO3:IF Q<>X(A) OR W<>Y(A)THENNEXT ELSEZ=A:A=3
1090 CREV1:LOCATE Q,W:PRINTC$(VAL("&H"+MID$(M$,Z,1))+1);:CREV
1100 FORA=0TO100STEP4:SOUND5,3:SOUND4,A:SOUND10,15:NEXT
1110 FORA=0TO255STEP4:SOUND5,1:SOUND4,A:SOUND10,15:NEXT:SOUND10,0
1120 LOCATEQ,W:PRINTC$(VAL("&H"+MID$(I$,II,1)));:EX=X(Z):EY=0:A=Z:GOSUB910
1130 II=II+1:IFII=7THENII=1
1140 S=S+Z*10:GOSUB360:RETURN
1150 :
1160 '||▮▮▮▮▬▬▬ GET ITEM ▬▬▬▮▮▮▮||
1170 SOUND7,56:SOUND5,1:FORA=0TO255STEP16:SOUND4,A:SOUND10,15:NEXT
1180 FORA=255TO0STEP-16:SOUND4,A:SOUND10,15:NEXT:IFS$="|"THENS=S+60
1190 S=S+40:SOUND10,0:GOSUB360:LOCATEQ,W:PRINTC$(0);:RETURN
1200 SOUND7,56:FORA=0TO30:SOUND5,RND*5+1:SOUND4,RND*255:SOUND10,15:NEXT
1210 SOUND10,0:LOCATEQ,W:PRINTC$(0);:CL=CL+1*-(CL<4):S=S+200:GOSUB360:RETURN
1220 SOUND5,2:FORA=255TO0STEP-16:SOUND4,A:SOUND10,15:NEXT:FORA=0TO255STEP16
1230 SOUND4,0:SOUND10,15:NEXT:SOUND10,0:S=S+300:GOSUB360:LOCATEQ,W:PRINTC$(0);
1240 FORBB=1TO3:CREV1:LOCATEX(BB),Y(BB):PRINTC$(VAL("&H"+MID$(M$,BB,1))+1);
1250 CREV:PAUSE3:LOCATEX(BB),Y(BB):PRINTC$(VAL("&H"+MID$(I$,II,1)));
1260 SOUND7,56:EX=X(BB):EY=0:A=BB:GOSUB910:S=S+BB*10:II=II+1:IFII=7THENII=1
1270 GOSUB360:SOUND5,6:FORB=1TO255STEP8:SOUND4,B:SOUND10,15:NEXTB:SOUND10,0
1280 NEXT BB:RETURN
1290 :
1300 '||▮▮▮▮▬▬▬ ZUBEE DEAD AND GAME OVER ▬▬▬▮▮▮▮||
1310 ZZ=1:FORA=0TO15STEP2:SOUND5,A:FORB=255TO0STEP-32:LOCATEX,Y:PRINTC$(5+ZZ);
1320 ZZ=-ZZ:SOUND4,B:SOUND10,15:NEXTB,A:SOUND10,0
1330 IFL>1THENFORA=1TO3:LOCATEX(A),Y(A):PRINTC$(0);:GOSUB910:NEXT
1340 L=L-1:GOSUB360:CL=2:II=1:IF L>0 THEN 550
1350 SOUND7,28:LOCATEX,Y+1:PRINT"▁▂";:FORA=0TO31STEP.5:SOUND6,A:SOUND10,15
1360 IF A=15THENLOCATEX,Y:PRINTC$(2);
1370 NEXT:COLOR3:LOCATE5,10:PRINT"GAME  OVER";:COLOR7:SOUND7,56
1380 COLOR4:LOCATE 3,15:PRINT"TOP PLAYER ";:COLOR2:PRINT#0TP$;:COLOR7
1390 PLAY150:PLAY"O4V16C3RDREFRGRRFRAGRG9:O3V16C3RCRCCRDRRDRDDRC9":KEY0,""
1400 IF S<H THEN230 ELSECOLOR3:LOCATE 1,15:PRINT"YOU'RE TOP PLAYER!";:COLOR5
1410 LOCATE 5,16:PRINT"INPUT NAME":COLOR2:CGEN:LOCATE8,17:PRINT" ___ ";:CGEN1
1420 X=9:TP$="":COLOR7:LABEL"A":LOCATEX,17:A$=INKEY$(1):PRINT#0A$:TP$=TP$+A$
1430 X=X+1:BEEP:IF X<12 THEN"A" ELSE230
1440 :
1450 '||▮▮▮▮▬▬▬ ROUND CLEAR ▬▬▬▮▮▮▮||
1460 CSIZE2:FORA=1TO6:COLORA+1:LOCATE2+A*2,2:PRINT#0MID$("GOALIN",A,1):NEXT
1470 PLAY250:A$="V16C3CDECCEGCCDECCEGRGGGFFFFGGEDC9:":CSIZE
1480 PLAY"O7"+A$+"O6"+A$+"O4"+A$:R=R+1:S=S+500:GOSUB360:CLS
1490 IF R<11 THEN 430 ELSES=S+100000!*L:GOSUB360
1500 :
1510 '||▮▮▮▮▬▬▬ ENDING ▬▬▬▮▮▮▮||
1520 CLS4:CSIZE2:CGEN:RESTORE1710:READZ$:BG=1:FORZ=1TOLEN(Z$)
1530 COLORRND*6+1:PRINT#0CHR$(ASC(MID$(Z$,Z,1))-1);:GOSUB130:PAUSE1:NEXT
1540 FORA=8TO18STEP2:READA$,B$:COLOR4:LOCATE0,A:PRINT#0A$:COLOR7
1550 LOCATE2,A+1:PRINT#0B$:GOSUB130:PAUSE1:NEXT
1560 GOSUB130:PAUSE1:IF STRIG(1)=0THEN1560 ELSECSIZE:CLS:CGEN1:GOTO1380
1570 :
1580 '||▮▮▮▮▬▬▬ MANY DATA ▬▬▬▮▮▮▮||
1590 DATAFF00C3003C00C300003C00000000C30000360606070060066004 5F407004041F00003C
1600 DATAFF000031003C006600300000E00000380000300000 9E306020A0206020A0206020E000
1610 DATAFF00DA0024760088DC0021730008000004000010000200000800004000080000200000
1620 DATAFF00C3C30000003C3C00002466C3100810083C00003131113031313100000000000000
1630 DATAFF22000000222222E30000C33C00AA005500AA005500AA005500AA00E3222200000022
1640 DATAFF0000000000400800010000E00300AA0038002800E6003C0000C300C6006C00180000
1650 DATAFF000000911091109110911091109F0000180018001 8C32418003C3C3C3C0000000000
1660 DATAFF0006000808 3E004040F2021F004040F80207123810004 0E24700AA00545400AA0000
1670 DATAFF00000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1680 DATAFF00003C003C003C0000101010100004040424202020000808080 0AA55AA55AA55AA55
1690 DATAｳｳ,ｳｳ,･･,ｱｱ,▁▂,▄▆,|▌,▌/,ac,eg,|┬,├,db,hf,ㄣ,/\,ik,mo,｡｢,｣､
1700 DATA1j,pn,qs,uw,y{,}π,tr,xv,|z,_‾
1710 DATAｶﾓﾄﾟﾅｴ｢ｸﾑﾋｾﾋﾟﾘｽｳﾕﾃﾁﾟ｢ﾁﾟｰﾄ!ｻﾞﾆﾇﾒｾﾟｷｽｳｺﾟｱﾒｱｹﾙｲｽﾄｽﾐｴﾞﾁﾟﾔﾞ｢
1720 DATAｹﾞｰﾑ ﾃﾞｻﾞｲﾝ,ｻｲｶﾜ ﾐﾂﾊﾙ,ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ,ｽﾞｶﾞｰﾜ ｽﾞｵ,ﾐｭｰｼﾞｯｸ,NAMCO 2
1730 DATAPrograMed By,ZUO SOFT,"","","",THE END
1740 DATA E8C080000B11919B00173F7F7F75353F000000061F15153F
1750 DATA 3F4F170B0381818100C0F0F8F8FCFCFC0040100880E0E8F8
1760 DATA 8B80C0B0090080A03F3B1F006960003C3F3B1F36646F1D00
1770 DATA 01031D0E06050347FCF8E402181800F0F0E0FCCE9EDCF000
1780 DATA DE80614042A380C20000614042230002 00217F5E5E3F3816
1790 DATA 7F3FBFAF870383030000808080101010008080809 0282868
1800 DATA 8000000084CEFCFE00203323110000002657 4B4321000100
1810 DATA 010000010000014F20000288E0000000448E7EFCF296B000
1820 DATA F8F0E0C0C0C4C6CE00070F1F1F17171F000000000C16161F
1830 DATA 1F0F67333101010300E0F0F8FCFCFCF80000603030008080
1840 DATA C0E0DEEFC0800387 1F0F0000103C78301F0E1E0F103C1800
1850 DATA 0737170707030183F0C0C060E0D83C380030D060E0D83000
1860 DATA FFFFFFC380588C8C000000000000588C8C000000003C7FAFAF
1870 DATA 9F0F8FB77B7B1D000060202050701800002020305878FCFE
1880 DATA DC000080C0FFFFFFDC200000000000000FFDF7F3F00000000
1890 DATA 0001030F7FFFFFFF000000000000000000FEFCF00000000000
1900 DATA F9E6DFBFBFDFBFBF00061F2F3F1F3F2F00061F2F3F1F3F2F
1910 DATA FFFF7FBFA75BBD7E0000008080 18B47A0000008080 18B47A
1920 DATA 7FFFFF7FFFFFFFF7F5FDFFF6FDFDFFF7F5FDFFF6FDFDFFF7F
1930 DATA 7EBDBEFEFEFDFEFE7EBCBEFEF6F4EEFE7EBCBEFEF6F4EEFE
1940 DATA FFFFFEFCF8F1E1C1000000000000001C0000000102040400
1950 DATA FF871B07478F8F0700001800000000700000789010202000
1960 DATA 9261516151A8DDE33E7D7D7D7D3E1C000200000000000000
1970 DATA 4B85458141A3778FF8FCFCFCFCF870000804040000000000
1980 DATA FFFCFAF4F4807FBF00000207070F0F070000030707 0F3F1F
1990 DATA FB350D0B1701FEFD00040C9890C0F0E00004C8E0E0F0FCF8
2000 DATA DFE7F9FDFDF1EFF00301010101 03000F0301010101 0700
2010 DATA FBE79FBFBF8FF70FC00000000000C000F0C080808080E000
2020 DATA F0E3EFF7FBFBF3CF000F0F07030303 0F000C000000000000
2030 DATA 0FF7070F1F1F0F0300F0F0E0C0C0C0F0000000000000000000
2040 DATA BF7F7F7F3F8FC0F03F7F7F7F7F3F0F000C1E0C0000000000
2050 DATA C1F0F0F0F0C1030FFCFEFEFEFEFCF000000000000000000000
2060 DATA F8E7DFB9B9B9BFDC000107090909 0F0700030F191B191F0C
2070 DATA BF7F7F7F7FBFCFF00F1F1F1F1F0F03001F3F3F3F3F1F0700
2080 DATA 00000000000000000000000000000000011FFFFFFFF77EEEE44
2090 DATA 11AA440000000000AA55BBFFFFFFFFEE11BBFFFFFFFFFFEE
2100 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF000000000000000000000000000000000
2110 DATA FBF1E3C1E3C78FDF0004081C08102000000 4081C08102000
```

評…どうしてこうなんでしょ(影)

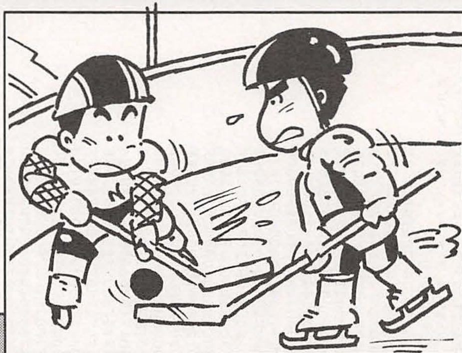
ベーマガ編集者の事件簿

by WAO君

X68000用

季節はずれですが，楽しめます

アイスホッケー



秋月　誠

★はじめに

このゲームは２人用です。ジョイスティックが二つ必要です。

★あそびかた

相手のゴール（１Pは右，２Pは左のゴール）にパックを入れてください。

勝負は実際のアイスホッケーとはちがって15点先取法で，14対14になった場合は，２点続けて先取したほうが勝ちとなります。

《第１表》おもな変数

SP_d(n), SP_c(n)	スプライト・データ
x(n), y(n)	選手の座標
xb, yb	パックの座標
Vx(n), Vy(n), bvy, bvx	移動量
scr, scg	点数

★操作方法

１Pは緑，２Pは赤の選手をジョイスティックで８方向に動かしてください。氷の上ということなので，なかなか操作はむずかしいと思います。

選手がパックに当たると，そのとき選手の向いている方向にパックを打つことができます。

★最後に

パックが，ブロックを通りこしちゃうことがあります。笑ってやってください。

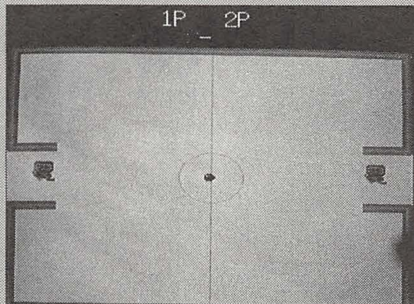




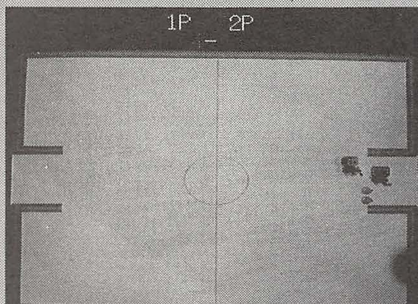
影：うーん，何だこりゃ？
Dr.D：どうした，影君。
影：リストを見てもよくわからないんですよ。これ本当にＢＡＳＩＣなんですか？
Dr.D：確かにX68000のＢＡＳＩＣは他機種とずいぶんちがうからのう。わしが見たところじゃと，Ｃ言語によく似ておるぞ。たとえば，関数の定義などじゃ。930行からがそれじゃ。func △△△△(　)からend funcまでの間の一連のルーチンが，△△△△()というところにきたとき実行されるんじゃ。便利なもんじゃよ。

アイス　ホッケー
HIT TRIGGER BUTTON
BY M.AKIZUKI

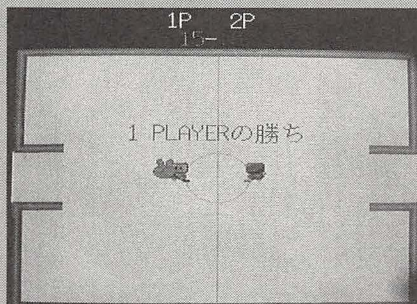
《写真１》タイトル画面。ジョイスティック２本必要だ



《写真２》この後パックがどちらかに流れて試合開始



《写真３》ゴール前でのパックの奪い合い。がんばれ



《写真４》15対10で1プレイヤーの勝ち。Ｖサインをだすぞ

▲エラーのでないパソコンはありませんか？……ザー，東芝にもわかりません。(千葉県松戸市・Integra15才)…
【編：そんなパソコンがあったら，影さんの楽しみがなくなりますね。影：エラー音がたまらんのよ。】

アイスホッケーのプログラム・リスト

```
10 /***************アイス　ホッケー****************************
20 print"［ＢＲＥＡＫ］しないでまっててね！"
30 dim str sp_d(8,3)[64]={
40  "0005555555554000005555444444444000051111111111400005122722722 1300",
50  "0051227227221300005122722722130000512222222213000044122222213300",
60  "0604444433333000062245555554000000226655554440000044466654444000",
70  "0004456662244000000055556226000000001110016666600000010000166660",
80  "0005555555444000005555544444443000055544444444300005444444443300",
90  "0054444444443300004444444443330000444444433333000044443333333300",
100  "0004433333335060000054444444426000054445555442000005444445443300",
110  "0005544344433000000054334333000006661110011100000666100001000000",
120  "0000055555554000000055444444440000001111111444300000227222144330",
130  "0000227222144330000022722214333000002222221333300000022221333300",
140  "0000605444444000000225444444443000002244344443300006644435444330 0",
150  "0022433544433300002230554433300006600117111110000660001171110000",
160  "0005555555554000005555444444430000111111111443000027227222144300",
170  "0027227222143300002722722214330000222222221333000002222221333300",
180  "0600543333333000062554444553400000026444553443000000664533444300 0",
190  "0000622334433000000052244433000000001166661100000000010666100000",
200  "0000555555555000000444444455550000011444444555000002144444445500",
210  "0002134444444500000213444444440000021334444444000001333334444400",
220  "0600333333334000062204444455000000225544444550000006355444445000",
230  "0000333444444000000003333333000000000111611100000000001666100000",
240  "888888888888880999999999999998AAAAAAAAAAAAA98BBBBBBBBBBBBBA98",
250  "AAAAAAAAAAAABA9899999999999ABA98888888888889ABA9800000000089ABA98",
260  "0888888089ABA98899999998089ABA9889AAAA98089ABA9889ABBA98089ABA98",
270  "89ABBA98089ABA9889AAAA98089ABA98899999998089ABA98088888800 89ABA98",
280  "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000",
290  "00000000000000000000CCCC000000000000C11CCC00000000000C1CCCC600000",
300  "00006CCCC6600000000000666666000000000000666600000000000000000000 0",
310  "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000",
320  "0000DDD0000DD000000D22D000D22D00000D222D0D222D00000D222D0D222D00",
330  "0000D22D0D222000000 0D222D2222000000DDD22222DDD0000D222D22DD222D0",
340  "00D2222DD22222D00D2D222D2222222D0D22D2D2222222D0D22D2D2222222DD",
350  "00D22DDD222222D000D22D22DDD22D00000DD222222DD00000000DDDDDD0000"}
360 dim int sp_c(1,15)={0,52850,48928,51200,57344,64158,1024,1,62,26686,
370 38974,49214,1984,40670,0,65534,0,52850,48928,1792,24538,24558,62,1}
380 dim int bk(4)={16662,278,49430,33046,277}
390 dim int muk(9)={0,259,256,16643,258,256,16642,260,257,16644}
400 dim int x(1),y(1),vx(1),vy(1),mu(1),m(1)
410 dim int ux(9)={0,-8,0,8,-8,0,8,-8,0,8},uy(9)={0,8,8,8,0,0,0,-8,-8,-8}
420 int xb,yb,bvx,bvy,st,bx,by,scr,scg
430 dim int iy(9)={0,2,2,2,0,0,0,-2,-2,-2},ix(9)={0,-2,0,2,-2,0,2,-2,0,2}
440 /* おとおとおと
450 m_init():for i=1 to 4:m_alloc(i,2000):m_assign(i,i):next
460 m_trk(1,"v12@2718er4.er4.erere2")
470 m_trk(2,"v12@27e2.")
480 m_trk(3,"v12@27e8r8e2.")
490 m_trk(4,"v10@50c16")
500 /* キャラクターセット
510 dim char sp(255):sp_init():for i=0 to 7:for j=0 to 3:for q=0 to 63
520 sp(j*64+q)=val("&h"+mid$(sp_d(i,j),q+1,1)):next:next:sp_def(i,sp):next
530 for i=0 to 1:for j=0 to 15:sp_color(j,sp_c(i,j),i+1):next:next
540 /* タイトル
550 while 1
560 screen 0,3,1,1:sp_off():bg_set(0,0,1):bg_fill(0,300):sp_disp(1)
570 symbol(33,50,"ｱｲｽ ﾎｯｹｰ",2,2,2,63550,0)
580 for i=1 to 30:bg_put(0,i,1,276):bg_put(0,i,30,33044):next
590 for i=2 to 29:bg_put(0,0,i,16663):bg_put(0,31,i,279):next
600 for i=0 to 1:bg_put(0,i*31,1,bk(i)):bg_put(0,i*31,30,bk(i+2)):next
610 locate 10,8:color 1:print"HIT TRIGGER BUTTON":color 2:locate 15,13:print"B
Y M.AKIZUKI"
620 bx=0:by=1:while strig(1)=0 and strig(2)=0:j=rnd()
630 color[0,rgb(31,bx,20),rgb(0,bx,31)]:bx=bx+by:if bx=0 or bx=31 then by=-by
640 for i=0 to 500:next:endwhile:m_play(1)
650 while m_stat(1)=1:endwhile
660 /* はじめるまえに・・・
670 screen 0,3,1,1:sp_off():bg_set(0,0,1):bg_fill(0,300):sp_disp(1):set()
680 color[0,63488,1984,65535]
690 locate 14,1:color 1:print"0";:color:print"-";:color 2:print" 0"
700 color:locate 12,0:print"1P   2P":scr=0:scg=0
710 while 1
720 mu(0)=muk(2):mu(1)=mu(0):xb=136:yb=148:bvy=0
730 j=rnd()*10:bvx=8*(scr>scg)-(scr<scg)*8+(scr=scg)*((j>5)*8-(j<=5)*8)
740 x(0)=32:y(0)=144:x(1)=240:y(1)=144:for i=0 to 1:m(i)=2:vx(i)=0:next
750 xb=xb-bvx:for i=0 to 1:move():next:bm():m_play(2):for i=0 to 10000:next
760 /*  メイン
770 while 1
780 for i=0 to 1:move():next:bm()
790 for j=0 to 1:i=-(j=0):move():next:bm()
800 if xb<24 or xb>254 then m_play(2):break
810 endwhile:for i=0 to 20000:next
820 if xb<24 then scr=scr+1:locate 16,1:color 2:print using"##";scr
830 if xb>254 then scg=scg+1:locate 13,1:color 1:print using"##";scg
840 if (scr>=15 or scg>=15) and abs(scr-scg)>=2 then break
850 endwhile:m_play(3)
860 bx=(scg<scr):sp_off():sp_set(1,112,144,muk(2-bx*6),3)
870 sp_set(2,160,144,muk(8+bx*6)+256,3):sp_move(0,87-bx*48,125,7)
880 if bx=-1 then locate 9,6:color 2:print"2 PLAYERの勝ち"
890 if bx=0  then locate 9,6:color 1:print"1 PLAYERの勝ち"
900 for i=0 to 1:i=strig(1) or strig(2):next:endwhile
910 end
920 /* 関数定義
930 func set():bg_fill(0,300):fill(0,33,255,245,65342)
940 line(128,33,128,245,63550):circle(128,140,20,63550,0,360,256)
950 for i=1 to 30:bg_put(0,i,4,276):bg_put(0,i,30,33044):next
960 for i=5 to 29:bg_put(0,0,i,16663):bg_put(0,31,i,279):next
970 for i=0 to 1:bg_put(0,i*31,4,bk(i)):bg_put(0,i*31,30,bk(i+2))
980 bg_put(0,i*31,14,bk(i+2)):bg_put(0,i*31,20,bk(i))
990 for j=0 to 4:bg_put(0,i*31,15+j,301):next
1000 for j=1 to 3:bg_put(0,j+i*27,14,33044):bg_put(0,j+i*27,20,276):next:next
1010 endfunc
1020 func out()
1030 bx=(vx(i)<0)-(vx(i)>0)*2:by=(vy(i)<0)-(vy(i)>0)*2
1040 if bg_get(0,(x(i)-12)/8+bx,(y(i)-12)/8)<>300 then vx(i)=0
1050 if bg_get(0,(x(i)-12)/8,(y(i)-12)/8+by)<>300 then vy(i)=0
1060 endfunc
1070 func bout()
1080 bx=(bvx<0)-(bvx>0)*2:by=(bvy<0)-(bvy>0)*2
1090 bx=bg_get(0,abs(xb-12)/8+bx,(yb-12)/8):if bx<>300 and bx<>301 then bvx=-bv
x
1100 if bg_get(0,(xb-12)/8,(yb-12)/8+by)<>300 then bvy=-bvy
1110 endfunc
1120 func move()
1130 st=stick(i+1):if st then m(i)=st:mu(i)=muk(st)
1140 bx=vx(i)+ix(st):if abs(bx)<9 then vx(i)=bx
1150 by=vy(i)+iy(st):if abs(by)<9 then vy(i)=by
1160 out():x(i)=x(i)+vx(i):y(i)=y(i)+vy(i)
1170 sp_set(i,x(i),y(i),mu(i)+256*i,3)
1180 if abs(x(i)-xb)<16 and abs(y(i)-yb)<16 then bvx=ux(m(i)):bvy=uy(m(i)):m_pl
ay(4)
1190 endfunc
1200 func bm()
1210 bout():xb=xb+bvx:yb=yb+bvy:sp_set(2,xb,yb,262,3):bout()
1220 endfunc
```

★H高校各先生の口ぐせ集：現国「うーん，そうだねー」社会「俺たちの時代はだなぁー」英語「彼はなんてアホかいな。これわかったらラーメンおごる」(岩手県二戸市・天道なびき15才)……【影：音楽の先生は女性？】

PB-100シリーズ用
シンプル画面の迷路ゲーム

水(みず)の要塞(ようさい)

羽廻飛流



はじめに

今回は〝三角迷路〞の改良版として作りはじめたのですが，前作と大差ない物になりそうだったので，３Ｄ迷路タイプになりました。

しかし，前右左と表示しようとすると，プログラムが長くなってしまうので，結局前の部分のみ表示する形となりました。

ストーリー

レセーンルス国が世界を統一したことが，今や伝説となり，わずかに残った旧跡のみ，それが事実であることを証言していた。そして，その国土は小国に分裂して，各国ごとにいがみ合い，戦争を繰り返していた。

ワイジス王国の国王はレセーンルス国の王家の血を引き，世界の王を自称していた。そして，再び世界を統一するため，権力の象徴アビスを捜していた。その噂を耳にした冒険者達はつぎつぎとアビスを求めて旅立っていった。

遊びかた

[S][0]でゲーム開始です。プレイヤーは冒険者の１人で，ここＢ．アルクス(ボヌス・アルクス)，別名〝水の要塞〞の廃墟へとやってきたのでした。

画面は一番左が目の前のようすで〝■〞が壁〝・〞が通路です。横の数字がＨＰで，その横の矢印は今自分の向いている方向です。

[4][6]キーでそれぞれ左右を向き，[8]キーでその方向へ進みます。迷路は５×６の長方形をしていて，一方通行やワープ通路などがあります。迷路の奥にアビス（◆）があるので，それを取って入口までもどってください。

そこでこの要塞を守っている亡霊(Σ)を倒すとゲーム終了です。

戦闘時は敵とその攻撃値(0～M-1)，プレイヤーの攻撃値（０～３）が表示されます。[Z]キーでルーレットを止めて勝負してください。なお，この戦闘では「絶対勝てない」敵はいませんので，ご安心を。コンティニューは[S][1]です。

改造のアドバイス

マップデータの作りかたを書いておくので，ぜひやってみてください。

①横５縦６のます目を書き，左下から右へ１～５，６～10…26～30と番号をふる。

②①の番号のうち奇数番号には下に，偶数番号には上に壁を作る。

③上記②の壁も使って迷路を作る。

④壁のないところが左にあれば４，上または下なら２，右なら１として通れる方向の数字を足す(これがデータ)。◆のところは８になる。ただし，この場所は②の壁以外は通路となる。

⑤１～30番までのデータをＰ１の１行に書き込めば完成。

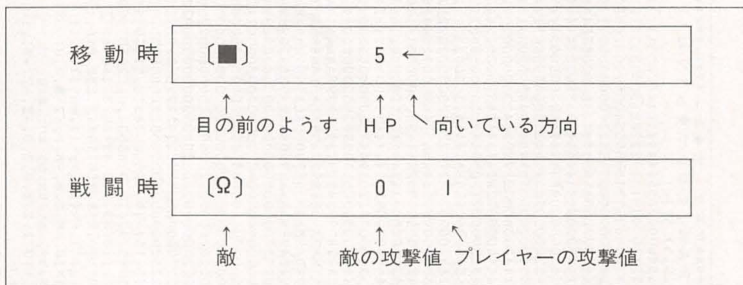
水の要塞のプログラム・リスト

```
P0
   1 PRINT "B.Arx":V
     AC
   2 H=5:X=1:T$="←":
     U$="↓":V$="→":W
     $="↑":P$="■":Q$
     ="・":GOTO #1

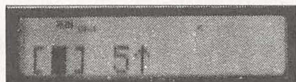
P1
   1 $="218563617636
     176374363636335
     356"
   2 Y$=MID(X,1):Z=V
     AL(Y$):A=0:B=0:
     C=0:D=0:PRINT
   3 IF Z-8=N;N=2:L=
     1:PRINT "Get:◆"
   4 IF Z≧4;Z=Z-4:A=
     -1
   5 IF Z≧2;Z=Z-2:F=
     SGN FRAC (X/2:B
     (F*2)=5:B=-B
   6 IF Z≧1;C=1
   7 S=SGN ABS A(R):
     PRINT "[";P$(S)
     ;"]";H;T$(R);
   8 IF H<0;PRINT "E
     ND";:END
   9 GOSUB #2:IF R*(
     3-R<0;R=4-ABS R
  10 IF X=SGN N;N=4:
     GOTO #3
  11 IF RAN#<.1 THEN
      #3
  12 GOTO 2

P2
   1 IF KEY="4";R=R+
     1:RETURN
   2 IF KEY="6";R=R-
     1:RETURN
   3 IF KEY≠"8" THEN
      1
   4 X=X+A(R):RETURN

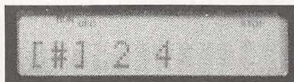
P3
   1 $="Ωs¥#∂1&Σ":M=
     INT (RAN#*4+N+1
     :PRINT CSR 1;MI
     D(M,1);
   2 J=INT (RAN#*M:K
     =INT (RAN#*4+L:
     PRINT CSR 3;J;K
     ;:IF KEY≠"Z" TH
     EN 2
   3 IF J>K;H=H-J:PR
     INT "Lost":GOTO
      #1
   4 PRINT "Won!":H=
     H+K:IF M≠8 THEN
      #1
   5 PRINT "Success!
     !!";:END
```



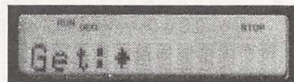
《第１図》画面の説明



▲《写真１》矢印が今向いている方向。そこは壁だということ



▲《写真２》敵と出会うとルーレットを止めて，数字で勝負というわけ



▲《写真３》目的のアビスを手に入れた。さあ入口へもどろう

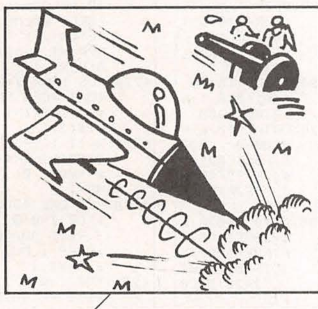
★みんな10代，私50代，どうして？まあ，いいや，編集部も50代!!(広島県呉市・呉市のエラー50代)……【Dr.D：ほほう，ワシと同年代の，それも女性の方の読者もいるとは，ますますがんばらんとな。一同：そうですね。】

PB-100/110+
増設RAM用
ミサイル攻撃をくぐりぬけ…

修羅場・究極ばあぢょん

(しゅらば・きゅうきょく)

おお！ぴいび♥



このゲームの特徴

●単純明解かつ本格的なシューティング・ゲームである！（よくある子供だましのではない！）
●処理がきっちりしているので気持ちがよい。乱数は一切使ってない!!
●全24面なので，ちょうど飽きたころ全面クリアできる!?
●操作の単純性，ラウンド表示のカッコ良さは思わず飛翔鮫や究極タイガーを彷彿(ほうふつ)させる(嘘です)！
●データ圧縮にセコイ手を使っているため，面データを変えたい人は，まずプログラムを解析しなければならない(うーむ)！

遊びかた

自機(≧)を4 6で左右に動かして，敵（第1図参照）をやっつけてください（3マス隣りにいくと勝手に弾がでます)。ミサイル（第2図参照）に当たったり，敵を踏む(？)と死にます。砲台を全部やっつけると面クリアですが，全滅させたほうがボーナスが高い。

自機は3機でモード（DEG→RAD→GRA）で残機数がわかります。コンティニューはCキーで2機設定ではじまり，他のキーで1面からはじまります。何も押さないとゲーム・オーバーです。

入力上の注意&補足

DEFM 0 EXE を必ず実行してください。"Ē"はEを押してから一を押すと打てます。

それと敵の攻撃はなるべく左の砲台からしてくるようになっていて，画面上に高速・低速ミサイルが各1発でるようになっています。よけられないことは絶対にありません！

o…基地（1）…1発で破壊
○…基地（2）…2発で破壊
E…砲台（1）…1発で破壊
Ē…砲台（2）…2発で破壊
_…砲台格納庫…1発撃つとEになる。

《第1図》敵キャラ

一…低速ミサイル
一度に1マスずつ進む。自機の1マス右にもっていき，6を押せばかわせる
←…高速ミサイル
一度に2マスずつ進む。自機の1マス右にもっていき，じっとしていればかわせる。

《第2図》敵ミサイル

修羅場・究極ばあぢょんのプログラム・リスト

```
P0
 10 M=0:N=4:O=1: GO
    SUB #3: GOTO 70
 20 IF R+3*A(Q);Q=Q
    +1: GOTO 20
 30 J=J+1:A(Q)=A(J)
    : IF J<8 THEN 2
    40
 40 GOSUB #8
 45 FOR K=0 TO 5: P
    RINT CSRK;"■";
    CSR11-K;"■";: N
    EXT K
 50 A=1ε3: IF $="
           ";A=A
    *5
 55 PRINT : PRINT "
    BONUS";A;:M=M+A
    : GOSUB #1
 60 O=O+1: IF O=25;
     PRINT "=COMPLE
    TED!=";: GOSUB
    #1: GOTO 280
 70 PRINT "ROUND";O
    ;: GOSUB #1
 72 PRINT "SCORE";M
    ;: GOSUB #1: GO
    SUB #7
 75 V=3* FRAC((O+2)
    /3: IF V=0; GOS
    UB #9
 80 $=Z$:$="≥  "+W$
    (V)+ MID(V*2+1,
    2):J=8
 90 FOR K=12 TO 4 S
    TEP -1:U$= MID(
    K,1)
 95 IF U$≥"ε̄"; IF U
    $≤"ε";A(J)=K-1:
    J=J-1
100 NEXT K
110 P=2: FOR K=5 TO
     1 STEP -1:P=P+
    2: PRINT CSRK-1
    ; MID(K,P);: NE
    XT K
130 P=0:R=0:S=I+1:T
    =I+2:$=" "+ MID
    (2)
140 IF KEY="4";R=R-
     SGNR
150 IF KEY="6";R=R+
     SGN(8-R
160 S=S-1: IF S<0;S
    =A(J+1)
170 T=T-2: IF T<0;T
    =A(J+1)
180 PRINT CSR0;$; C
    SRR;"≥"; CSRS;"
    -"; CSRT;"←";
190 U$= MID(R+4,1):
     IF U$=" " THEN
     250
200 PRINT CSRR+1;"·
    ·*";:M=M+100: I
    F U$="o";U$=" "
    :M=M+200
210 IF U$="O";U$="o
    "
220 IF U$="ε";U$="
    ":M=M+400:Q=J+1
    : GOTO 20
230 IF U$="ε̄";U$="ε
    ":M=M+100
235 IF U$="_";U$="ε̄
    ":M=M+100:A(J)=
    R+3:J=J-1
240 GOSUB #8
250 IF R≠S; IF R≠T;
     IF MID(R+1,1)=
    " " THEN 140
260 FOR K=0 TO 9: P
    RINT CSRR;"+";
    CSRR;"x";: NEXT
     K
270 N=N+1: IF N<7;
    GOSUB #7: GOTO
    110
280 PRINT : PRINT "
     GAME OVER!";:
    GOSUB #1
290 PRINT "SCORE";M
    ;: IF M>L;L=M:
    PRINT "●";
300 GOSUB #1: PRINT
     "CONTINUE → C"
    ;
310 FOR A=0 TO 99:$
    = KEY: IF $="";
     NEXT A: PRINT
    : PRINT "READY
    P0";: END
320 PRINT : IF $="C
    "; IF O<25;M=0:
    N=5: GOSUB #3:
    GOTO 70
330 GOTO 10

P1
 10 FOR K=0 TO 79:
    NEXT K: PRINT :
     RETURN

P3
 10 PRINT : PRINT "
    HIGH";L;: GOSUB
     #1: RETURN

P7
 10 MODE N: PRINT C
    SR0;"■■■■■■■■■■
    ■■";:$="≥"+ MID
    (2): RETURN

P8
 10 IF R≠8;$= MID(1
    ,R+3)+U$+ MID(R
    +5): RETURN
 20 $= MID(1,11)+U$
    : RETURN

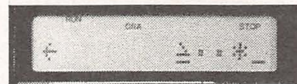
P9
  5 GOSUB 10+(O-1)/
    3*10: RETURN
 10 W$="          ":X$
    ="    oo ":Y$="
    oooooooo":Z$=" ε̄
    ε̄__ε̄": RETURN
 20 W$="   ε̄ε̄  ":X$
    ="      ε̄_":Y$="
    __ooooo":Z$="
    ε̄oε̄ε̄": RETURN
 30 W$="  _ε̄o _":X$
    =" ooε̄ooε̄":Y$="
      ε̄ε̄ε̄o ":Z$="ε̄o
      ": RETURN
 40 W$="ε̄ε̄ε̄ε̄o  ":X$
    ="____  ε̄":Y$="
    oo ε̄ε̄ε̄ε̄":Z$="
    ε̄ε̄ε̄ ": RETURN
 50 W$="____ε̄ε̄o":X$
    ="ε̄ε̄ε̄ε̄ε̄ε̄o":Y$="
    ε̄_ε̄ε̄oε̄ε̄":Z$="ε̄ε̄
    oε̄_ε̄": RETURN
 60 W$="ε̄ε̄ε̄ε̄ε̄ε̄ε̄":X$
    ="oε̄ε̄   o":Y$="
    oε̄ε̄oε̄ε̄o":Z$="o
    ε̄ε̄ε̄ε̄": RETURN
 70 W$="εε̄oεε̄oε":X$
    ="o_o_oε̄ε̄":Y$="
    _______":Z$="ε̄
    o ε̄ε̄": RETURN
 80 W$="ε̄ε̄ε̄ε̄ε̄ε̄ε̄":X$
    ="__oε̄ε̄ε̄ε̄":Y$="
    ___ε̄ε̄_ε̄":Z$="ε̄ε̄
    ε̄ε̄_ε̄": RETURN
```

《第1表》変数表

$	ROUND DATA.
A〜I	砲台の位置
J	砲台の数
K	ループ
L	ハイスコア
M	スコア
N	残機
O	ROUND
P	雑用
Q	砲台をやっつけたときの処理
R	自機位置
S	敵の弾の位置(1)
T	敵の弾の位置(2)
U$	敵をやっつけた処理
V, W$, X$, Y$, Z$	DATA読み込み用



▲《写真1》砲台をやっつけるんだ。ミサイルが飛んでくるから注意



▲《写真2》ビビーッ，砲台を攻撃中。3マス隣にいくと自動発射される



▲《写真3》面が進むと基地が増えてくる。これらを全滅したほうが高得点

PB-100

★影さんは仕事をしないが，うちの高校で2週間も授業をしない先生がいたそうです。(愛媛県伊予三島市・榊 俊裕16才)……【編：影さんが仕事しなくともベーマガはでるが，先生はちゃんと仕事をしてくれないとね。】

PC-1501用

でたでたヴァリスもどきだ

夢幻(むげん)戦士(せんし)ヴァーリス'

宮崎　啓介



内容

今までにヴァリスモドキがありましたが，これはビジュアル・シーンにこりました。ボスシーンだけです。

遊びかた

[4][6]で左右，[2]でしゃがむ，[Z]で攻撃です。敵と重ならないと攻撃できません。敵は弾をはいてきますが，しゃがんでいればよけれます。

なお，弾が飛んでる間は動けません。コツとしては敵が攻撃をしかけているときにしゃがみ，それ以外，敵の1歩手前で[Z]を押しつづけることです。面ごとに敵の攻撃力があがります。

ビジュアル・シーンは2面クリアで変身シーン，4，5面クリアはエンター・キーでつぎに進みます。

最後に

むずかしい人は1530行のA＝RND 5の5を小さくしてください。エンディングは感動ものです。ぜひ見てください。



▲《写真1》ヴァリスもどき。敵は弾もはいてくるから注意しろ



▲《写真2》びしっびしっ，見事敵をやっつけたぞ。さてつぎの敵は？

夢幻戦士ヴァーリス'のプログラム・リスト

```
5:WAIT 0:RANDOM :CLEAR :DIM TE$(4),WI$(1),FJ$(5),VI$(2)*32,SP$(0)*20
10:T1$="0E0243320E010250":T2$="3000":T3$="0E00601E00422212":T4$="2A46"
20:M2$="601C6C0000":M3$="507870080000":M4$="0E1504020000":NO$="000000000000"
30:M1$=M2$:PO=30:TP=30:ST=5:TS=5:X=15:PX=2:SP=95:FR=50:B1=51:B2=75:ME=1
40:TE$(0)="185C7F1F6A04":SW$="601C680402":WI$(0)="4974287A4568"
50:E1$="027F7C7F7C07047F":E2$="020000007F00600000":WI$(1)="64685D606A35"
60:TE$(1)="5C7F1F640301":TE$(2)="0302847F3F60":TE$(3)="1018447F3F60"
70:TE$(4)=TE$(3):FJ$(0)="225D3E3E3E5D2200":FJ$(1)="225D2222225D2200"
80:FOR I=1TO 5:FJ$(I)=FJ$(1):NEXT I
90:VI$(0)="0000462F5F5E106868102040":VI$(1)="40202F1F001D3E793E1D001F2F2040"
95:VI$(2)="2232795972402020407A59792200007F"
100:FOR I=0TO 60 STEP 2:GCURSOR 108-I:GPRINT "1A2F5E3F1A00744A65427E0000"
105:GCURSOR I:GPRINT "00002F7F2F5F640004447F4404":NEXT I:WAIT 0:BEEP 1,100,50:BEEP 1,1,3000
110:FOR I=0TO 2:GCURSOR 90:GPRINT "0000";T1$;T2$;T3$;T4$;"0000"
115:GCURSOR 90:GPRINT "7F7F717D3C4D717E7D2F4F7F717F1F61FF3D5D6D55397F7F000201"
117:NEXT I:FOR J=1TO 100:NEXT J:IF INKEY$ ="" THEN 110
118:WAIT 200:PRINT "ENTRY TO ACT";ME:WAIT 0
119:CLS :CURSOR 20:PRINT PO;" "
200:CURSOR PX:GPRINT M1$
210:A$=INKEY$ :M1$=M2$:IF A$="2" LET M1$=M3$
215:IF A$="4"OR A$="6"GOSUB 700
216:IF A>SPTHEN 800
217:A=RND 100:X=X-(A<FROR X>17)+(A>B1AND A<B2)+(X=0)
220:CURSOR X:GPRINT NO$;TE$(0);NO$:IF X<PXTHEN 500
240:GOTO 200
500:IF A$<>"Z"LET X=X+1:PO=PO-TS+ME*10:FOR I=0TO 3:READ TE$(I):NEXT I
:CURSOR PX:GPRINT M4$:BEEP 1,20,300:CURSOR PX:GPRINT M3$:PX=PX-(PX>15)
505:IF A$<>"Z"THEN CURSOR X-1:GPRINT NO$;NO$:CURSOR 20:PRINT INT (PO);" ":IF PO<=0 THEN 1000
510:IF A$="Z"LET TP=TP-ST:CURSOR X:GPRINT NO$;NO$:CURSOR PX:GPRINT SW$:IF X<17LET X=X+2
520:IF A$="Z"THEN BEEP 1,255,10:BEEP 1,30,200:IF TP<=0THEN 1500
530:GOTO 200
700:CURSOR PX:GPRINT NO$:PX=PX-(A$="4"OR PX>17)+(A$="6"):IF PX<0LET PX=0
710:RETURN
800:WAIT 10-INT (ME*2):K=K+1:CURSOR X+1:GPRINT TE$(K):WAIT 0:IF K<3 THEN 200
810:BEEP 3,100,1:FOR I=X*6-2TO 0STEP -2:GCURSOR I:GPRINT "1C3E7F7F636B550000":BEEP 1,10,2:NEXT I
815:CURSOR 0:GPRINT NO$;"0000":K=0:A=0
820:IF A$<>"2"LET A$="":GOTO 500
830:GOTO 200
1000:CLS :CURSOR 2:GPRINT "70706060606062 7F32604060";:PRINT " GAME IS OVER "
1002:RESTORE 2000:FOR I=1TO 8:READ A,B:BEEP 1,A,B:NEXT I:PAUSE :WAIT 10
1005:CLS :CURSOR 10:PRINT "BY MIYAZAKI"
1010:FOR I=1TO 19:GCURSOR 0:GPRINT RIGHT$ ("027F7C7F7C07047F020000007F006000000000",I*2)
1015:NEXT I:FOR I=0TO 500:NEXT I:WAIT 0:CLS
1020:GOTO 5
1500:ME=ME+1:BEEP 3,10,3
1510:FOR J=1TO 30:FOR I=0TO 1:CURSOR X:GPRINT WI$(I):BEEP 1,50,3:BEEP 1,100,5:NEXT I:NEXT J
1530:A=RND 5:B=RND 3:B1=B1+A:B2=B2-A:SP=SP-A:PO=INT (PO+30+I*10):TP=30+I*10
1540:C=RND 3:ST=ST+C:TS=TS+(D+A)/2:FR=FR-5
1545:IF ME=6THEN 4200
1550:PX=2:X=15:RESTORE 1600
1555:PRINT "FANTASM JENELIE "
1557:WAIT 200:GCURSOR 100:GPRINT FJ$(1);FJ$(2);FJ$(3);FJ$(4);FJ$(5)
1560:FJ$(ME-1)=FJ$(0)
1570:WAIT 0:GCURSOR 100:GPRINT FJ$(1);FJ$(2);FJ$(3);FJ$(4);FJ$(5)
1578:BEEP 1,50,30:FOR I=0TO 100STEP 4:BEEP 1,1,5:NEXT I
1580:ON ME-1GOTO 118,4000,118,4100,4200
1620:DATA "607E7F5E0000","607E7F5E1C00","687F7F5F0C00","6E7F7F5F0E00"
1630:DATA "462A1E17260C","017F1F2E0E0C","1D2F4E1D1808","2426160C0E1C"
1640:DATA "00006C1C6000","00601C680402","0204681C6000","0000681C6804"
1650:DATA "00787F7F7C00","552E3C7F7F7C","2E1E1C7F7F7C","1E3F3C7F7F7C"
2000:DATA 123,700,82,370,104,170,92,610,110,370,123,240,139,380,123,600
3000:INPUT A:FOR I=0TO 29:BEEP 1,A+I,I+5:NEXT I:GOTO 3000
4000:WAIT 1:BEEP 1,50,30:FOR I=0TO 100 STEP 4:GPRINT "5D4D06260D3F5F5F3F0526065D":BEEP 1,1,5
4010:GPRINT "2232795972402020407A597922":NEXT I:WAIT 200:GPRINT :WAIT 0
4020:CLS :WAIT 5:FOR I=1TO 17:GPRINT RIGHT$ ("1C3C3C78766B35221C223E363222224241",I*2)
4030:NEXT I:WAIT 200:GPRINT :WAIT 0:GOTO 118
4100:CLS :RESTORE 4150:FOR I=0TO 6:READ SP$,KA,MU,TE,VI
4105:GPRINT VI$(2);VI$(VI):CURSOR 6:PRINT SP$:BEEP KA,MU,TE:WAIT :GPRINT
4110:WAIT 0:NEXT I:GOTO 118
4150:DATA "LEIKO",3,5,300,0,"YUUKO",3,50,90,0,"WATASHI TOMODATI",7,50,90,0
4155:DATA "DEKITANOKANA",6,50,90,0,"EE...EE...!",4,5,300,0
4160:DATA "FUHAHAHAHA..",0,0,3000,1,"LOGLES YULUSANAI",9,5,300,1
4200:RESTORE 4400:CLS :FOR I=0TO 3:READ SP$(0),KA,MU,TE:GPRINT VI$(2);VI$(1)
4210:CURSOR 6:PRINT SP$(0):BEEP KA,MU,TE:WAIT :GPRINT :WAIT 0:NEXT I
4220:CLS :FOR I=0TO 8:READ SP$(0):GPRINT VI$(2)
4230:WAIT :CURSOR 6:PRINT SP$(0):WAIT 0:NEXT I
4240:RESTORE 4500:FOR I=0TO 19:READ MU,TE:BEEP 1,MU,TE:NEXT I
4250:FOR I=0TO 2:RESTORE 4620:FOR J=0TO 15:READ MU,TE:BEEP 1,MU,TE:NEXT J:NEXT I
4260:BEEP 1,22,1400:BEEP 1,25,700:BEEP 1,28,700:BEEP 1,25,2400
4270:WAIT :PRINT "THE END":GOTO 5
4400:DATA "WATASHI O",0,0,0,"TAOSITEMO KATTA",0,0,0
4410:DATA "WAKEDEWA NAI",0,0,0,"MAKEOSHIMIO !!",6,5,600
4420:DATA "LOGLES WA ITTEITA","HITONOKOKORO KARA"
4430:DATA "AKUNO KOKOROWA","NAKUNARANAITO"
4440:DATA "DEMO YUUKOWA OMOU","AKUNO KOKOROGA"
4450:DATA "NAKUNARUMADE","ZENNO KOKOROMO"
4460:DATA "NAKUNARANAITO"
4500:DATA 48,1125,61,350,64,140,72,700,72,160,64,140,61,140,54,1040,64,280
4510:DATA 72,140,82,750
4600:DATA 82,120,72,125,64,125,61,500,54,500,48,900,36,500,39,300,36,800
4620:DATA 36,245,61,135,54,155,36,245,61,135,54,155,36,245,61,135,54,155,36,245
4630:DATA 61,135,54,155,36,245,61,135,36,245,61,135
```

★あの影さんを売ってください。いくらですか？（岩手県滝沢村・わ13才）……【**編集長**：ただでやるぞ，そのかわり一生めんどうみてくれ。**編**：そういえば3日ももたずに返してきた人がいましたね。**影**：私は物か😢😢】

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。
パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。
それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。
また，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし！
なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



BM特選

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム・コーナー

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容(ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード(N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係



THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-8801mkIISR以上(N88-BASIC V2モード)用

A・JAX(エー・ジャックス)——CROSS POINT(クロス・ポイント)

©コナミ

川野　俊充

みなさんコンニチハ，今月は88を買ってから初のプログラムとしてA・JAXより「CROSS POINT」をお届けします。プログラムを作るにあたって，GORRY先生の「PC-88 TONE CHANGER」を使いました。このルーチンの解説は58ページを見てください。

いきなりギャラクシーフォースII

今回のプログラムに関係ないけど，そう，今ボクはギャラクシーフォースに燃えているのであります。体感シリーズ第8弾として発表されたこのゲーム，グラフィック，音楽ともに素晴らしく，ボクは大好きなゲームです(編集部ではあまり人気がないんだけどね)。

まだ，あまりうまくないので最終面が消せないのです。得点のほうも240万点前後で止まっています。2面でいかにプロミネンスを逃がさないで撃つかがポイント(だと思っている)なので，もう少しガンバレばクリアできるのではないかと思います。

で，音楽についても忘れちゃいけません。CD等ですでに発売されているのですが，どれも「いかにもセガだな」と思わせるいい曲ばかりです。

その中でもボクが好きなのは2面の曲とネーミングの曲。2面のほうはカルテットのようなカッコイイ，ベースがえんえんと続き，う～んとそれはもう感動もんです。ネーミングのほうはジャズっぽいノリの曲でピアノの音色がい～んですよね(？)。

まあ，ここらへんは個人の好みですがとにかくボクは「ギャラクシーフォースIIが好き‼」です。

プログラムの説明だだだ‼

きたないプログラムです。それだけです。もっともっと変数とか整理できると思いますが，なにせ時間がなかっ

A-JAX－CROSS POINT－のBGMプログラム・リスト

```
1 'save"a-jax
2 '---------------------------
3 '-      A・JAX  (Konami)    -
4 '-                          -
5 '-       CROSS POINT        -
6 '-                          -
7 '-       By T.Kawano        -
8 '-                          -
9 '---------------------------
10 KEY 5,"run"+CHR$(13)
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CLEAR ,&HDDFF
110 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):NO.MAX=13:OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
120 AD=&HE000
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
140 READ A$
150 D=VAL("&H"+A$)
160 POKE AD,D:AD=AD+1
170 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179
180 NEXT
190 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!",CHR$(7):STOP
200 NEXT:POKE &HE13C,&HC3:POKE &HE13D,0:POKE &HE13E,&HE0:POKE &HE003,NO.MAX
210 D=(&H76C1+NO.MAX*&H25):POKE &HE00E,D AND 255:POKE &HE00F,D ¥ 256
220 DATA E1,7B,D6,0D,38,0C,5F,01,25,00,CD,9E,6B,21,A2,78,360
230 DATA 19,C9,01,25,00,CD,9E,6B,21,00,DE,19,C9,00,00,00,A72
240 GOTO 1000
500 'VOICE SET-------------------------------------------------------------
510 *VOICE.SET
520 IF NO>NO.MAX-1 OR NO<0 THEN PRINT"VOICE NO. ERROR":STOP
530 AD=&HDE00+&H25*NO
540 POKE AD    ,A%(0,0)                   'AF
550 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
560 AD=AD+1
570 POKE AD    ,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7) 'DT/ML
580 POKE AD+4  ,A%(I,5)                   'TL
590 POKE AD+8  ,A%(I,6)*64+A%(I,0)        'KF/AR
600 POKE AD+12,A%(I,1)                    'DR
610 POKE AD+16,A%(I,2)                    'SR
620 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)         'SL/RR
630 POKE AD+24,A%(I,9)                    'AMS
640 NEXT
650 AD=AD+25
660 POKE AD    ,A%(0,1)*16                'OM
670 POKE AD+1  ,A%(0,2)                   'WF
680 POKE AD+2  ,A%(0,3)                   'SY
690 POKE AD+3  ,A%(0,4) AND 255           'SPEED L
700 POKE AD+4  ,A%(0,4) ¥ 255             'SPEED H
710 POKE AD+5  ,A%(0,5) AND 255           'PMD
720 POKE AD+6  ,A%(0,6) AND 255           'AMD
730 POKE AD+7  ,A%(0,7)             'PMS
740 RETURN
999 '---------------------------------------------------------------------
1000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1010 '      AF   OM   WF   SY    SPEED PMD AMD PMS
1020 DATA  62,  15,   0,   0,       0,   0,   0,  0,0,0
1030 '      AR   DR   SR   RR   SL   TL   KS   ML   DT AMS         MAIN
1040 DATA  31,  24,  20,  12,   5,  37,   0,  15,   0,   0
1050 DATA  31,  19,  15,   7,   2,   8,   0,   8,   0,   0
1060 DATA  31,  12,  10,   7,   2,   2,   1,   1,   0,   0
1070 DATA  18,  11,   8,   7,   2,   0,   0,   1,   0,   0
1080 NO=0:GOSUB *VOICE.SET
1090 '---------------------------------------------------------------------
2000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
2010 '      AF   OM   WF   SY    SPEED PMD AMD PMS
2020 DATA  58,  15,   0,   0,       0,   0,   0,  0,0,0
2030 '      AR   DR   SR   RR   SL   TL   KS   ML   DT AMS         BASS
2040 DATA  22,  12,   8,   8,   2,  27,   0,   0,   0,   0
2050 DATA  20,  10,   6,   8,   4,  38,   1,   6,   0,   0
2060 DATA  18,   8,   8,   8,   1,  33,   0,   0,   0,   0
2070 DATA  31,  12,   7,   8,   3,   0,   1,   1,   0,   0
2080 NO=1:GOSUB *VOICE.SET
2090 '---------------------------------------------------------------------
3000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
3010 '      AF   OM   WF   SY    SPEED PMD AMD PMS
3020 DATA  60,  15,   0,   1,    5000,-80,   0, 10,0,0
```

★僕も早く，編さんやつぐ美さんやDr.Dや編集長さんやデザ部さんや見城さんたちのような立派な大人になりたい。(鹿児島市・影さん起きてる？12才)……**【影：誰か忘れてません？編：やすきよコンビが入ってないね。】**

たので……。でも，ちゃんと音はでるのでがんばって入力してください。

おしまいに

今回ははじめて88で作ったということで，サウンドボードIIは使いませんでしたが，今度はサウンドボードIIを使ってプログラミングしたいと思っています。

でも最近ＭＳＸで作ってほしいというリクエストが多いしなあ…。66もおきざりにできないし…。X68Kも作らないとね…。

悩みの多い川野君でした。

★　★　★

```
3030 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS         BASS DRUM
3040 DATA  31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0
3050 DATA  31, 22, 17, 15,  8,  0,  1,  0,  0,  0
3060 DATA  31, 23, 22, 15,  9,  0,  1,  1,  0,  0
3070 DATA  31,  0, 17,  8,  0,  0,  1,  1,  0,  0
3080 NO=2:GOSUB *VOICE.SET
3090 '-------------------------------------------------------------
4000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
4010 '      AF  OM  WF  SY    SPEED PMD AMD PMS
4020 DATA  60, 15,  0,  1,    5000,-80,  0, 10,0,0
4030 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS         SNARE DRUM
4040 DATA  31,  7,  6,  1,  0,  0,  0, 15,  7,  0
4050 DATA  31, 13, 14,  7,  1,  0,  0, 14,  3,  0
4060 DATA  31, 24, 19,  9,  6,  0,  0,  4,  3,  0
4070 DATA  31, 17, 16,  8,  5,  0,  0,  1,  7,  0
4080 NO=3:GOSUB *VOICE.SET
4090 '-------------------------------------------------------------
5000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
5010 '      AF  OM  WF  SY    SPEED PMD AMD PMS
5020 DATA  56, 15,  0,  0,       0,  0,  0,  0,0,0
5030 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS         HI-HAT
5040 DATA  31,  5,  4,  1,  3,  3,  0, 15,  0,  0
5050 DATA  31,  7,  3,  1,  5, 11,  0, 14,  0,  0
5060 DATA  31,  6,  2,  1,  5,  7,  0,  4,  3,  0
5070 DATA  31, 21, 17,  9,  8,  0,  1,  0,  7,  0
5080 NO=4:GOSUB *VOICE.SET
5090 '-------------------------------------------------------------
6000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
6010 '      AF  OM  WF  SY    SPEED PMD AMD PMS
6020 DATA  62, 15,  0,  1,    4000,-54,  0, 10,0,0
6030 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS         TOM-TOM
6040 DATA  31,  4,  2,  1,  3,  0,  0, 15,  0,  0
6050 DATA  31, 18, 15,  9,  3, 16,  0, 14,  0,  0
6060 DATA  31, 18, 14,  9,  5,  0,  0,  2,  0,  0
6070 DATA  31, 18, 15,  9,  4,  0,  0,  2,  0,  0
6080 NO=5:GOSUB *VOICE.SET
6090 '-------------------------------------------------------------
7000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
7010 '      AF  OM  WF  SY    SPEED PMD AMD PMS
7020 DATA  58, 15,  0,  0,       0,  0,  0,  0,0,0
7030 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS         MAIN 2
7040 DATA  31,  6,  3,  6,  2, 32,  0,  1,  0,  0
7050 DATA  31,  5,  3,  6,  2, 26,  0,  8,  0,  0
7060 DATA  31,  4,  3,  6,  2, 41,  0,  1,  0,  0
7070 DATA  31,  3,  2,  7,  2,  0,  0,  2,  0,  0
7080 NO=6:GOSUB *VOICE.SET
7090 '-------------------------------------------------------------
10000 '
10010  Z$="c<gb-b16>c<g.b-b>"
10020 A1$="@0o6v1318"+Z$+Z$+Z$+Z$
10025 A3$=Z$+Z$
10030  Z$="c.g.>q7cq6<c.g.q7b-q6"
10040 B1$="@1v15o418q6"+Z$+Z$+Z$+Z$
10045 B3$=Z$+Z$
10050  Z$="@2c@4c@2cc@3c@2c@4c@2c@4c@2c@4c@2co3@3c8.@4c
10055  Y$="@2c@4c@2cc@3c@2c@4c@2c@5132eeeeeeeel16@3c8cc
10057  X$="@2c@4c@2cc@3c@2c@4c@2c@318eeeel16
10060 C1$="@v127031l6q8"+Z$+Z$+Z$+Z$:C2$=Z$+Y$+Z$+Z$
10065 C3$=Z$+X$
10070 D1$="o4v13fv12fv11fv10fv9f4v8f4v7f4v13ev12ev11ev10ev9e4v8e4v7e4
10080 E1$="o4v13cv12cv11cv10cv9c4v8c4v7c4v13<gv12gv11gv10gv9g4v8g4v7g4
10090  Z$="v10cv9c<v10gv9gv10b-v9b-v10b>cv9c<v10gv9gv8gv10b-v9b-v10bv9
10100 F1$="o5l16r16"+Z$+"b>"+Z$+"b>"+Z$+"b>"+Z$
10110 D2$="v13e-v12e-v11e-v10e-v9e-4v8e-4v7e-4 v13fv12fv11fv10fv9f4 v13fv12fv11f
v10fv9f4"+D1$
10120 E2$="v13a-v12a-v11a-v10a-v9a-4v8a-4v7a-4v13b-v12b-v11b-v10b-v9b-4 v13av12a
v11av10av9a4"+E1$
10130 R$="l16r1r1":D1$=R$+D1$:E1$=R$+E1$
10140 D3$="v13e-v12e-v11e-v10e-v9e-4v8e-4v7e-4 v13fv12fv11fv10fv9f4 s1m90000b-8b
-8b-8b->c<
10150 E3$="v13a-v12a-v11a-v10a-v9a-4v8a-4v7a-4 v13b-v12b-v11b-v10b-v9b-4>s1m9000
f8f8f8fg
10160  Z$="v10cv9c<v10gv9gv10b-v9b-v10b>cv9c<v10gv9gv8gv10b-v9b-v10bv9
10170 F3$="o5l16r16"+Z$+">b"+Z$
10180 A4$="o518@6r16b-.ag>c4f4e4c.<g4.&g16b-a-4.a-16>c16e-4c4d4.d16e-16f2
10183  Z$="@2c@4c@2cc@3c8@2c@4c@2c@4cc@2c@3c8@2c@4c
10185  Y$="@4c@2c@4c@2c@3c8@2c@4c@5132eeeeeeeel16@3cccc
10187 C4$=Z$+"@4c@2c@4c@2c@3c8@2cc@4cc@2c@4c@3c8@2c@4c":C5$=C4$+Z$+Y$:C4$=C4$+C4
$
10190 D4$="r16v13fv12fv11fv10f4v9f4v8f4v13ev12ev11ev10ev9e4v8e4s1m8000b-8r16a-v1
3e-v12e-v11e-v10e-v9e-4v8e-4v7e-4v13fv12fv11fv10fv9f4v13fv12fv11fv10fs1m8000b-8r
16>c<
10200 E4$=">r16v13cv12cv11cv10c4v9c4v8c4<v13gv12gv11gv10gv9g4v8g4s1m8000f8r16e-v
13a-v12a-v11a-v10a-v9a-4v8a-4v7a-4v13b-v12b-v11b-v10b-v9b-4v13av12av11av10as1m80
00f8r16g
10210 F4$="l8r8.v12b-.ag>c4f4e4c.<g4.&g16b-a-4.a-16>c16e-4c4d4.d16e-16f4&f16
10220 A5$="<r16b-.ag>c4f4e4c.<g4.&g16b-a-4.a-16>c16e-4c4d4.d16e-16b-4f4
10230 F5$="<r8.b-.ag>c4f4e4c.<g4.&g16b-a-4.a-16>c16e-4c4d4.d16e-16b-4f8
10240 D5$="r16v13fv12fv11fv10f4v9f4v8f4v13ev12ev11ev10ev9e4v8e4s1m8000b-8r16>c<v
13e-v12e-v11e-v10e-v9e-4v8e-4v7e-4v13fv12fv11fv10fv9f4v14fv12fv11fv10fv9f4
10250 E5$=">r16v13cv12cv11cv10c4v9c4v8c4<v13gv12gv11gv10gv9g4v8g4s1m8000f8r16gv1
3a-v12a-v11a-v10a-v9a-4v8a-4v7a-4v13b-v12b-v11b-v10b-v9b-4v14av12av11av10av9a
10260 A6$="a-2&a-e-16c16a-16e-16c16a-16g4.e16f16g2g-2&g-d16<a16>g-16d16<a16>g-16
f4.f16g-16g4f4
10270 F6$="r8a-2&a-e-16c16a-16e-16c16a-16g4.e16f16g2g-2&g-d16<a16>g-16d16<a16>g-
16f4.f16g-16g4f8
10280  Z$="<a-.>a-.<a-a-4>a-4<g.>g.<gg4>g4<g-.>g-.<g-g-4>g-4<
10290 B6$=Z$+"f.>f.<fg-4>g4
10300 D6$="v13fv12fv11fv10fv9f4v8f4v7f4v13gv12gv11gv10gv9g4v8g4v13ev12ev11ev10ev
13g-v12g-v11g-v10g-v9g-4v8g-4v7g-4v13fv12fv11fv10fv9f4v13gv12gv11gv10gv13a-v12a-
v11a-v10a-
10310 E6$="v13cv12cv11cv10cv9c4v8c4v7c4v13ev12ev11ev10ev9e4v8e4v13cv12cv11cv10cv
13cv12cv11cv10cv9c4v8c4v7c4v13cv12cv11cv10cv9c4v13cv12cv11cv10cv13dv12dv11dv10d
10320 A7$="a-2&a-e-16c16a-16e-16c16a-16g4.e16f16g2g-2&g-d16<a16>g-16d16<a16>g-16
l16v14cde-fdefgefgafgabgab>c<ab>cd<b>cdedefg
10330 F7$="r8a-2&a-e-16c16a-16e-16c16a-16g4.e16f16g2g-2&g-d16<a16>g-16d16<a16>g-
16l16v13cde-fdefgefgafgabgab>c<ab>cd<b>cdede
10340 B7$=Z$+"g.>g.<gg4>g4<g>g16<g16>g16<g>g16<g>g<g>g
10350 D7$="v13fv12fv11fv10fv9f4v8f4v7f4v13gv12gv11gv10gv9g4v8g4v13ev12ev11ev10ev
13g-v12g-v11g-v10g-v9g-4v8g-4v7g-4 s1m10000g4r4g4r4g4r4g4r4
10360 E7$="v13cv12cv11cv10cv9c4v8c4v7c4v13ev12ev11ev10ev9e4v8e4v13cv12cv11cv10cv
13cv12cv11cv10cv9c4v8c4v7c4s1m10000d4r4d4r4d4r4d4r4
10370  Z$="@2c@4c@2cc@3c8@2c@4c@2c@4cc@2c@3c8@2cc":X$="@4c@2c@4c@2c@3c8@2c@4c@2c
@4cc@2c@5e8@2c@4c":Y$=Z$+X$+Z$
10380 C6$=Y$+"@4c@2c@4c@2c@3c8@2c@4c@5ee@2c@4c@5e@4c@2c@4c
10390 C7$=Y$+"@4c@2c@4c@2c@3c8@2c@4c@2c@4cc@2c@3c8@2c@4c@5e32e32ee@4c@5e32e32ee@
4c@5e32e32eee@3c4
10400 A8$="v15c218<g4g.>c16<b-4a4g4e-4a-2e-4a-.a-16g4.g16a16b2>
10410 F8$="v14r8.c218<g4g.>c16<b-4a4g4e-4a-2e-4a-.a-16g4.g16a16b4&b16>
10420 B8$="v15cc16c16>c16<cc16c>c<d>d<e-e-16e-16>e-16<e-e-16e->e-<<b->b-<a-a-16a
-16>a-16<a-a-16a->a-<a->a-<gg16g16>g16<gg16g>g<g>g
10430  Z$="@2cccc@3c8.@2cc@4c@2c@4c@3c8.@2c":Y$="@2c@4c@2cc@3c8.@2cc@4c@2c@4c@3c
8@2c@4c":X$="@2cc@4c@2c@3c8.@2cccc@4c@3c8cc
10440 C8$=Z$+Y$+Z$+X$
10450 D8$="v15cv14cv13cv12cv11c2.v15e-v14e-v13e-v12e-v11e-2.<v15a-v14a-v13a-v12a
-v11a-2.v15gv14gv13gv12gv11g2.>
10460 E8$="v14gv13gv12gv11gv10g2.v14b-v13b-v12b-v11b-v10b-2.v14e-v13e-v12e-v11e-
v10e-2.v14dv13dv12dv11dv10d2.
10470 A9$="q6l16<c8ccr16cr16cr16cr16cc8ccc8ccr16cr16cr16cr16cc8cce-8e-e-r16e-r16
e-r16e-r16e-e-8e-e-d-8d-d-r16d-r16d-d8r8e-8
10480 F9$="q6l16v14<<a-8a-a-r16a-r16a-r16a-r16a-a-8a-a-a8aar16ar16ar16ar16aa8aa>
c8ccr16cr16cr16cr16cc8cc<b-8b-b-r16b-r16b-b8r8>c8
10490 B9$="<b->b-<b->b-<b->b-<b->b-<g>g<g>g<g>g<g>g<b->b-<b->b-<b->b-<b->b-<g>g<
a->a-<a>a<b->b-<
10500  Z$="@3c8@2cc@3c8@2cc@3c8@2cc@3c8c8c8@2cc@3c8@2cc@3c8@2cc@5e32e32e16e16e16
10510 C9$=Z$+Z$
10520 D9$="s1m9000o4a-4r2.a4r2.a-4r2.g-4r4g4a-4
10530 E9$="s1m9000o4e-4r2.e4r2.e-4r2.d-4r4d4e-4
20000 '
20010 CMD PLAY "Y38,196"
20020 CMD PLAY "T177","T177","T177","T177","T177","T177"
20030 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
20040 CMD PLAY A1$,B1$,C2$,D2$,E2$,F1$
20050 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
20060 CMD PLAY A4$,B1$,C4$,D4$,E4$,F4$
20070 CMD PLAY A5$,B1$,C5$,D5$,E5$,F5$
20080 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
20090 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
20100 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
20110 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
20120 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
20130 GOTO 20030
```

★影さん，Dr.に仕返しするのなら，センサーキッドを使おう。(福岡県北九州市・Mr.K15才)……【影：ウワーッ！……ははは っ，Dr.が耳をふさいでる。ライトをあててと……。Dr.がまぶしがってる。こりゃいいわ。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

X68000用 ベラボーマン

©㈱ナムコ

川野　俊充

みなさん，コンニチハ!!海と山の季節，どんなふうに過ごしました？ランランとした気分の川野でーす。

猫も杓子もベラボーマン

今どきベラボーマンを知らない人はいないと思いますが，とりあえず説明しますと，今年ナムコから発売されたビデオゲームで「源平」のビッグモードだけを取りだしてキャラクターを入れ換えたようなゲームだと言えば，わかってもらえるでしょうか？

ゲーム・センターに行って「ベラボー!!ブラボー!!」と叫んでいるゲーム機があればそれです（？）。

そんなわけなんですが（どんなわけだ？），このゲーム，うるさい声を無視してBGMに耳を傾けてみると，じつにいい曲ばかりなのであります。軽快なテンポで軽いノリのBGMは，ゲームにもぴったりで，ボクも大好きです。

ナムコのBGMはドルアーガのころからの秀作ぞろいで，今度でたメルヘンメイズにも期待しているのですが（きっとトイポップのようにかわいい曲なんだろうなあ），独特のイメージがいいんですよね。

今回プログラムしたのは「ベラボーマン」の中でも一番ひょうきん（？）なBGMです。そ，あのゲームをはじめると一番はじめに聞こえてくるあれです。プログラム形式もいつもの単純な「なんにも考えてない方式」なので気楽に入力してくださいなっと。

「なんにも考えていない方式」について

最近Yu-You先生や今月デビューした粟田くんもプログラムの構造化をして関数を使ったりしていますが，ボクはあいかわらずの方法です。これはなぜかと考えると，

①ルーチンを作るのがめんどうくさい。

②ルーチンを作る頭を持っていない。

③プログラムを組むときに楽である。

といくつかの理由があげられますが，②だとすると，情けないので，①が大きな理由としておきましょう。

そうそう，こんなつまんないことはさておき，プログラムの説明にいきましょう。

今回はチャンネルの割り当てが変則的なので注意してください（なんてったってドラムがch5だもんね）。でも，これはボクの不注意により起こったものなので，どうか許してください。一応曲はちゃんと聞けるからね。

そうそう，今回はアルゴリズム3番のドラムを使ってみたので聞いてください。

う～んだめだ。文章がしりめつれつになっている。これもあの六〇川レンタルビデオがいけないんだ。おもしろいビデオばっかし置いてるから，ついつい借りてしまって，ついつい徹夜…，ついついばかりで，も～いや!!

それではまたお会いしましょう。



by POP2

評…きてるねー（編）

ベラボーマンのBGMプログラム・リスト

```
  1 /*                                                    sa."Berabo
 10 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
 20 /*                   べ゛らほ゛～まん                              /*
 30 /*                                                               /*
 40 /*  なんた゛よ～ん いひひひひひひひひひひひひひひひひひひひひひひ /*
 50 /*                                                               /*
 60 /*            P r o g r a m e d  B y   川野   俊充                /*
 70 /*                                                               /*
 80 /*              i n   J u l y / 2 3 / 1 9 8 8                    /*
 90 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
100 dim char main(4,10)={
110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        BRASS
120      58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
140      16,  6,  0,  8,  1, 28,  0,  2,  3,  0,  0,
150      15,  8,  0,  8,  1, 32,  1,  4,  7,  0,  0,
160      17,  7,  0,  8,  2, 42,  0,  2,  0,  0,  0,
170      20,  4,  0,  7,  2,  1,  1,  2,  0,  0,  0}
```

★８月号の表紙のしかけ花火は，上がマッキントッシュ，下がＸ68000とＰＣ-8801ＦＡの本体とモニタじゃないですか。（福岡県久留米市・ＣＲＡＺＹ吉田17才）……【影：ぴゅう太とＺＸ-81とＲＸ-78のはずだったのに…。】

```
180 m_vset(70,main)
190 dim char bass(4,10)={
200 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        E.BASS
210      48, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
220 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
230      31, 18, 12,  6,  3, 33,  1, 11,  0,  0,  0,
240      18, 14,  5,  6,  2, 45,  1,  0,  0,  0,  0,
250      31, 12,  4,  6,  2, 17,  1,  0,  0,  0,  0,
260      31,  8,  7,  6,  4,  0,  2,  1,  0,  0,  0}
270 m_vset(71,bass)
280 dim char bassdrum(4,10)={
290 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        E.DRUM
300      59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
310 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
320      31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0,
330      27, 22,  7,  4,  5, 23,  1,  0,  0,  0,  0,
340      31, 26,  5,  9, 14,  0,  2,  1,  0,  0,  0,
350      31,  9,  8,  7,  4,  0,  1,  0,  0,  0,  0}
360 m_vset(72,bassdrum)
370 dim char hihat(4,10)={
380 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        HI-HAT
390      56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
400 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
410      31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0,
420      31,  0,  0,  0,  0, 16,  0, 14,  0,  2,  0,
430      31, 18,  0,  9, 15,  8,  0, 13,  0,  1,  0,
440      31, 23, 17,  9,  2,  0,  0,  0,  0,  0,  0}
450 m_vset(73,hihat)
460 dim char harps(4,10)={
470 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        HARPS
480      58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
490 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
500      31, 13,  4,  2,  1, 30,  0, 12,  3,  0,  0,
510      30,  2,  3,  3,  5, 55,  3, 14,  0,  0,  0,
520      28,  4,  4,  4,  3, 32,  0,  1,  7,  0,  0,
530      31,  5,  7,  6,  2,  3,  2,  3,  2,  0,  0}
540 m_vset(74,harps)
640 dim char strings(4,10)={
650 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        STRINGS
660      58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
670 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
680      19,  5,  0,  4,  1, 30,  0,  2,  0,  0,  0,
690      24,  4,  0,  4,  1, 39,  0,  1,  0,  0,  0,
700      28,  3,  0,  4,  1, 32,  0,  2,  0,  0,  0,
710      14,  4,  0,  4,  2,  8,  0,  2,  0,  0,  0}
720 m_vset(75,strings)
730 dim char harp(4,10)={
740 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        HARP
750      57, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
760 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
770      31, 13,  8,  5,  5, 37,  0,  2,  3,  0,  0,
780      31, 26, 25, 13,  3, 10,  0,  1,  7,  0,  0,
790      31, 15,  7,  5,  6, 38,  0,  4,  0,  0,  0,
800      26, 18, 11,  9,  3,  0,  0,  2,  0,  0,  0}
810 m_vset(76,harp)
820 dim char sub3(4,10)={
830 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        SUB
840      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
850 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
860      27,  4,  0,  6, 15, 28,  1,  2,  3,  0,  0,
870      31,  7,  0,  5, 15,  0,  2,  1,  3,  0,  0,
880      31,  7,  0,  4, 14, 35,  1, 12,  7,  0,  0,
890      31,  8,  0,  5, 15, 14,  0,  4,  7,  0,  0}
900 m_vset(77,sub3)
910 dim char brass2(4,10)={
920 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        BRASS 2
930      56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
940 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
950      17, 14,  0,  6,  3, 27,  0,  6,  6,  0,  0,
960      20,  0,  0,  1,  0, 30,  0,  2,  3,  0,  0,
970      27,  0,  0,  1,  0, 29,  0,  2,  3,  0,  0,
980      28,  0,  0,  8,  0,  0,  0,  2,  3,  0,  0}
990 m_vset(78,brass2)
9000 m_init():for i=1 to 9:m_alloc(i,3000):next
9010 for i=1 to 8:m_assign(i,i+8):next
9020 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256],k[256],
l[256],m[256],n[256]
9030 str t1[256],t2[256],t3[256],t4[256],t5[256],t6[256],sd[256],bd[256],bd2[25
6],bd3[256]
10000 /*
10010 /*
10020 a="t155@70v1418q7o4p1y48,40
10030 b="g4b-6a6f6g1&g4g4b-6a6f6g1&g1> r64|:2v15a4ra16b16<c6>b6<c6c32&c+32&d8>b8
.g4.r4
10040 c="<c4rc16d16e-6d6e-6f6b-6b-6&b-4.r:|
10050 d="|:2@75@v127q8p3a1g2...a16b-6a6b-6a6f6c6e-6d6e-6d2:|
10060 e="@74v15>d2a6g6f6e2c4e4e4..f16g6f6e6e4.rf2@70116a4r8gfg&g4r8.<c4r8>b-ab-&
b-8.<c4f6f6f6r2
10070 f="e-6e-6e-6r2f6f6f6r2e-6e-6
10080 g="<148@v127e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-
&d&d-&c&>b&b-&a&a-
11000 m_trk(1,a)
11010 m_trk(1,b)
11020 m_trk(1,c)
11030 m_trk(1,d)
11040 m_trk(1,e)
11050 m_trk(1,f)
11060 m_trk(1,g)
12000 /*
12010 /*
12020 a="    @70v1318q7o3p1y49,12
12030 b="e4f6f6f6e4&>v12@78p1g8&v15164g+&a&a+&b&<c&c+&d&d+&e&f&f+&g&18g8.&g2v13@
70p1e-4f6f6f6d4&
12040 c=">@78p1164v12g8&v15g+&a&a+&b&<c&c+&d&d+&e&f&f+&g&g4&g8&@v127f&e&d&c&>b&a
&g&f&e&d&c&>b&b16&b4&b&<c&d&e&f&g&a&b&<c&d&e&f&g&a&b&b&b4&b1618@70p1
12050 d="v14|:2a4ra16a16a6a6a6b.b.b4.r4<c4rc8c6c6c6d6d6d6&d4.r:|
12060 e="|:2@75p1v15q8f1e2...f16g6f6g6f6>b-6b-6b-6b-6b-6b-2:|
12070 f="@77p1116o2|:2<v9b-<v10dv11fv12b-<v13d>v12b-v11fv10d>:|
12080 g="|:2<v9cv10ev11g<v12cv13ev12c>v11gv10e>:|>|:2<v9ev10gv11<cv12ev13gv12ev1
1c>v10g>:|
12090 h="v9<d-v10ea<v11d-ev12a<d-v13efv12d>av11fdv10>afv9d<
12100 j="@70p1v14a4r8gfg&g4r8.<c4>r8b-ab-&b-8.c4c6c6c6r2>b-6b-6b-6r2<c6c6c6r2>b-
6b-6
12110 k="148v15<b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a
&a-&g&g-&f&e&e-
13000 m_trk(2,a)
13010 m_trk(2,b)
13020 m_trk(2,c)
13030 m_trk(2,d)
13040 m_trk(2,e)
13050 m_trk(2,f)
13060 m_trk(2,g)
13070 m_trk(2,h)
13080 m_trk(2,j)
13090 m_trk(2,k)
14000 /*
14010 /*
14020 a="    @70v1318q7o4p2y50,36
14030 b="c4d6d6d6c1&c4>b-4<c6c6c6c1>b1v14|:2f4rf16f16f6f6f6g.g.g4.r4
14040 c="a-4ra-8a-6a-6a-6b-6b-6b-6&b-4.r:|
14050 d="|:2@75p2v15q8<c1c2...c16e-6d6e-6d6>f6f6f6f6f6f2:|
14070 f="@77p1116o2r16.|:2v8<b-<v9dv10fv11b-<v12d>v11b-v10fv9d>:|
14080 g="|:2<v8cv9ev10g<v11cv12ev11c>v10gv9e>:|>|:2<v8ev9gv10<cv11ev12gv11ev10c>
v9g>:|
14090 h="v8<d-v9ea<v10d-ev11a<d-v12efv11d>av10fdv9>af32
```

★ブルーレットを使ったトイレで，おしっこをすると，水が青→黄緑と変化する。さあ，君もブルーレットで楽しもう。(神奈川県横浜市・**宮崎智也18才**)……【**影**：もっときれいなネタでいこうぜ。**編**：このハガキ選んだの誰？】

```
14100 j="@70p2v14a4r8gfg&g4r8.<c4>r8b-ab-&b-8.<c4>a6a6a6r2g6g6g6r2a6a6a6r2g6g6
14110 k="<164v15g&g-&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&g&g-&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&
e&e-&d&d-&c&>b&
15000 m_trk(3,a)
15010 m_trk(3,b)
15020 m_trk(3,c)
15030 m_trk(3,d)
15040 m_trk(3,f)
15050 m_trk(3,g)
15060 m_trk(3,h)
15080 m_trk(3,j)
15090 m_trk(3,k)
16000 /*
16010 /*
16020 a="    @71v15116q8o3p3y51,20
16030 b="c4>g6b-6b6|:2<crcc>g8b-8:|<c4e-4f6d6>b-6<|:4grggd8f8:|>|:23frff<f>frf:|
<fff>f<f>fff
16040 c="|:7frff<f>frf:|<fff>f<f>fff|:4b-b-rb-<b-r>b-b-:||:2aara<aaec>:|a<ae>a<a
r>aa<ddrrccrr
16050 d=">b-b-rb-<b-r>b-rb-b-rb-<b-r>b-<b->ffrf<fr>f<f>ffrf<fr>ff|:4f6f6f6rrff<f
fcf>:| r4
17000 m_trk(4,a)
17010 m_trk(4,b)
17020 m_trk(4,c)
17030 m_trk(4,d)
18000 /*
18010 /*
18020 a="    @72@v127148q8o4p3y52,20
18030 t1="<c&>&b&b-&a&a-&g&g-&f":t2="e&e-&d&d-&c>&b&b-&a<":t3=">b-&a&a-&g&g-&f&e
&e-<"
18035 bd=">b-&a&a-&g<":t4="<c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a<"
18036 t5="b&b-&a&a-&g&g-&f&e":t6="g&g-&f&e&e-&d&d-&c"
18050 b=t2+"r12"+t1+t2+t3+"|:2164"+bd+"r16"+bd+bd+t4+":|148"+t3+"r12"
18060 c=t2+"r12"+t1+t2+t3+"|:3164"+bd+"r16"+bd+bd+t4+":||:2<c&>b:||:3<c&>b&b-&a:
||:2g&g-:||:3g&g-&f&e:|"
18070 d="|:3"+bd+t3+"r16"+t4+bd+bd+"r16"+bd+t4+":|"+bd+t3+"r16"+t4+"|:2<e&e-:|e&
e-&d&d->"
18080 e=t5+"|:2<c&>b:|<c&>b&b-&a"+t6
18090 f="|:3"+bd+t3+"r16"+t4+bd+bd+"r16"+bd+t4+":|"+bd+t3+"r16"+t4
18100 g="|:<c&>b&b-&a:|"+t1+"<c&>b&b-&a"+bd+bd+bd
18110 h="|:3"+bd+bd+"r16"+bd+t4+bd+t1+bd+t4+":|"
18120 j=bd+bd+"r16"+bd+t4+"148"+t1+t2+t3+"164"
18130 k="|:2"+bd+"r8"+bd+t4+bd+bd+"r16"+bd+t4+":|"
18140 l="|:2148"+bd+"r12"+bd+"r12"+t1+"&e&e-&d&d-&c&>b<164"+bd+bd+t4+":|148
18150 m=bd+"r12"+bd+"r12"+t1+"164|:3<c&>b&b-&a:||:3g&g-&f&e:|"+t2+"148|:2"+bd+"r
12:|"+t1+"e&e-&d&d-&c&>b<164|:2"+bd+":||:2"+t4+":|
18160 n="t155o4@v127@72q8164|:2<c&>b:|<c&>b&b-&a"+t6+"|:2g&g-:|g&g-&f&e"+t2+t4
19000 m_trk(5,a)
19010 m_trk(5,b)
19020 m_trk(5,c)
19030 m_trk(5,d)
19040 m_trk(5,e)
19050 m_trk(5,d)
19060 m_trk(5,e)
19070 m_trk(5,f)
19080 m_trk(5,g)
19090 m_trk(5,f)
19100 m_trk(5,g)
19110 m_trk(5,h)
19120 m_trk(5,j)
19130 m_trk(5,k)
19140 m_trk(5,l)
19150 m_trk(5,m)
19160 m_trk(9,n)
20000 /*
20010 /*
20020 a="    @70v1418q7o4p2y53,00r64
20030 b="g4b-6a6f6g1&g4g4b-6a6f6g1&g2..&g16..> |:2v15a4ra16b16<c6>b6<c6c32&c+32&
d8>b8.g4.r4
20040 c="<c4rc16d16e-6d6e-6f6b-6b-6&b-4.r:|
20050 d="@76p1116@v127o2|:2fa<cfa<cfa>>:|g<ceg<ceg<c>>>g<ceg<c>gec
20060 e=">>b-<dfb-<dfb-<dgfc>afc>af|:2fb-<dfb-<dfb->>:|
20070 f="@77p2116o2y53,16|:2<v9b-<v10dv11fv12b-<v13d>v12b-v11fv10d>:||:2<v9cv10e
v11gv12<cv13ev12c>v11gv10e>:|
20080 g=">|:<v9ev10gv11<cv12ev13gv12ev11c>v10g>:|
20090 h="<v9d-ev10a<d-v11ea<v12d-ev13fv12d>av11fdv10>afv9dy53,00
20100 j="@70p1v15>b-4r8b-b-b-&b-4r8.<d-4r8d-d-d-&d-8.c4f6f6f6@76p1>a<cfa<cfa<c>>
@70p1e-6e-6e-6@76p1>b-<b-e-gb->b-<e-b-@70p1f6f6f6@76p1>a<cfa<cfa<c>>@70p1e-6e-6r
6@76p1>b-<b-e-gb->b-<e-b-
21000 m_trk(6,a)
21010 m_trk(6,b)
21020 m_trk(6,c)
21030 m_trk(6,d)
21040 m_trk(6,e)
21050 m_trk(6,d)
21060 m_trk(6,e)
21070 m_trk(6,f)
21080 m_trk(6,g)
21090 m_trk(6,h)
21100 m_trk(6,j)
22000 /*
22010 /*
22020 a="    @70v1118q7o3p2y54,36@11r18
22030 b="e4f6f6f6e4&>@78p2v10g8&v13164g+&a&a+&b&<c&c+&d&d+&e&f&f+&g&18g8.&g2@70p
2v11e-4f6f6f6d4&
22040 c=">@78p2164v10g8&v13g+&a&a+&b&<c&c+&d&d+&e&f&f+&g8&g4& v14f&e&d&c&>b&a&g&
f&e&d&c&>b&b16&b4&b&<c&d&e&f&g&a&b&<c&d&e&f&g&a&b-&b&b4&b1618@70p2
22050 d="@73v15q8116o3|:32p2ccp1crp2ccp1cc:||:8p1ccrrp2ccrr:||:2p2ccp1crp2crp1cc
:||:4p1c6p2c6p1c6crp2ccp1crp2cr:|
23000 m_trk(7,a)
23010 m_trk(7,b)
23020 m_trk(7,c)
23030 m_trk(7,d)
24000 /*
24010 /*
24020 a="    @70v1218q7o4p1y55,08@12r18
24030 b="c4d6d6d6c1&c4>b-4<c6c6c6c1>b1
24040 c="|:4r1:|@74v14c2>a6b6<c6>b.a.g2&g<e-4.e-16f16g.f24g24f24&f16e-8d6c6>b-2&
b-6r32
24050 d="y55,40@76p2v15116o2|:2fa<cfa<cfa>>:|g<ceg<ceg<c>>>g<ceg<c>gec
24060 e=">>b-<dfb-<dfb-<dgfc>afc>af|:2fb-<dfb-<dfb->>:|
24070 f="@77p2116o2r64r16.|:2<v8b-<v9dv10fv11b-<v12d>v11b-v10fv9d>:||:2<v8cv9ev1
0gv11<cv12ev11c>v10gv9e>:|
24080 g=">|:<v8ev9gv10<cv11ev12gv11ev10c>v9g>:|
24090 h="<v8d-ev9a<d-v10ea<v11d-ev12fv11d>av10fdv9>ay55,08
24100 j="@70p2v15d4r8ddd&d4r8.f4r8fff&f8.c4f6f6f6@76p2>a<cfa<cfa<c>>@70p2e-6e-6e
-6@76p2>b-<b-e-gb->b-<e-b-@70p2f6f6f6@76p2>a<cfa<cfa<c>>@70p2e-6e-6r6@76p2>b-<b-
e-gb->b-<e-b-
25000 m_trk(8,a)
25010 m_trk(8,b)
25020 m_trk(8,c)
25030 m_trk(8,d)
25040 m_trk(8,e)
25050 m_trk(8,d)
25060 m_trk(8,e)
25070 m_trk(8,f)
25080 m_trk(8,g)
25090 m_trk(8,h)
25100 m_trk(8,j)
60010     m_play()
60020         for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
60030     while m_stat(1):endwhile
60035 while 1
60050   m_play()
60060   while m_stat(4):endwhile
60070 endwhile
```

★田原俊彦の後ろでおどっているメガネじゃないほうの人って，山下先生に似てると思いませんか？（静岡県浜名郡・**かげちゃん17才**）……**【影：**どうもわからん。ちなみにメガネのほうが見城先生に似てたら気まずいな。**】**

X68000用

A・JAX（エー・ジャックス）

―CROSS POINT―

©コナミ

栗田　英樹

ごあいさつ

みなさん，こんにちは，栗田英樹です(あわた，と読む)。このたびはDEMPAサウンドチームの手伝いからメンバーへ昇格ということで，１本プログラムをみなさんへお届けしたいと思います。

今後も毎月とまでは無理ですが，ちょくちょく載せていきたいと思いますので，よろしくお願いします。

A・JAXって

最近ゲーム・センターでプレイするおもしろそうなシューティング・ゲームがなくなってしまったぁと思っていたら，このA・JAXがあったのです。

このコナミのA・JAX，ニューゲームとは言えないでしょうが，とりあえずプレイしてみました。まわりが結構，静かだったのも手伝って，下についてるスピーカからオーケストラ・ヒットやサンプリング・ドラムがビシバシ聞こえてくるではありませんか（今はまだ６面までしか行きません…）。

こっ，これはっ!?というわけで，CDを手に入れ聞いてみると，やはりすっごーい，というわけで，今さらのようにA・JAXの虜（とりこ）になってしまったわけです。

★　★　★

で，今回は７面の曲「クロスポイント」です。この曲もしっかりオーケストラ・ヒットとドラムがサンプリングで鳴っているので，作る私は苦労しました。スネアドラムにはノイズも使ってだしています。かなり力を入れて作ったので，音色の数がとても多いですが，がんばって打ち込んでください。

入力を終えたらヘッドホンかステレオにつないで[F・5]キーをポンとたたけば……。

それから，演奏中に[HELP]キーを押して少し待つと……（な，なつかしい，知っている人は果たして何人いることやら），思わず１年以上昔のネタですが……。

最後に

これからも先生方と共にガンバリますので，よろしくお願いします。感想や意見などありましたらドシドシどうぞ。

P.S.　Special thanks
小倉君，菊池君，松岡さん，前仲君，その他多勢。

A・JAX-CROSS POINT-のBGMプログラム・リスト

```
110 /*
120 /*       A ・ J A X         「 C R O S S   P O I N T 」
130 /*
160 /*       P r o g r a m e d   b y   Y U U
170 /*
200 m_init()
300 dim  str   p(30)[256],in
310 dim char  o(255),v(4,9),voi(4,10),vn
320 dim  str   s[256], b[256],ss[256],bs[256],sm[256],bm[256]
330 dim  str   h[256], m[256], l[256],hs[256],ms[256],ls[256]
440 for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):m_assign(i,i):next
510 vdata():ddata():pdata():m_play()
910 while 1
920 in=inkey$(0):if in=chr$(22) then break
940 endwhile
960 m_stop():wdata():m_play(1,2,7)
999 end
1000 /*
1010 /*      S E T   M M L   T O   T R A C K
1020 /*
1030 func t(tt)
1040     r=0
1050     while o(r)<>255
1060       m_trk(tt,p(o(r)))
1070       r=r+1
1080     endwhile
1090     return()
1100 endfunc
1500 /*
1510 /*      V O I C E   S E T
1520 /*
1530 func set(vn)
1540     voi(0,0)=(v(4,1)*8)+v(4,0)
1550     voi(0,1)=15
1560     voi(0,9)=3
1570     for x=0 to 3
1580       for y=0 to 9
1590         voi(x+1,y)=v(x,y)
1600       next
1610     next
1620     m_vset(vn,voi)
1900 endfunc
2000 /*
2010 /*      S E T   D R U M
2020 /*
```


★元気？（北海道札幌市・僕の友人Hは，授業中に突然笑いだし，みんなの注目を集めてからクシャミをする超奇怪人間だ14才）……【影：はい，元気してます。ところで，このペンネーム長すぎるんじゃありません？】

```
2030 func ddata()
2100      s="@72y15,150o3c8y15,0
2110      b="@71o3e32&e-32&d32&d-32
2120     sm="@72y15,150o3c8.y15,0
2130     bm="@71o3e32&e-32&d32&d-32&c32&>b32
2140     ss="@80y15,150o3c16y15,0
2150     bs="@71o3e32&e-32
2200      h="@77o3l64a&g
2210      m="@74o3l64a&a-&g&g-
2220      l="@77o3@l2a&a-&g&g-
2230     hs="@74o3l64g&g-&f&e&e-&d&d-&cr8
2240     ms="@74o3l32a&a-&g&g-
2250     ls="@72y15,150o3c4y15,0
2900 endfunc
6000 /*
6010 /*      V O I C E   D A T A
6020 /*
6030 func vdata()
6040 /*
7000 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E     1
7010 v={  18,  4,  2,  5,  2, 30,  0,  0,  0,  0,
7020      24, 14, 12,  7,  6, 38,  0,  6,  0,  0, /*                BASS
7030      24,  8,  6,  7,  6, 24,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
7040      31, 10,  6,  8,  5,  4,  0,  0,  0,  0,       2,  7}
7050 set(70)
7060 /*
7100 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E     2
7110 v={  31,  4,  2,  6,  2,  0,  0, 15,  0,  2,
7120      31, 18, 14,  7, 10,  4,  0,  1,  0,  3, /*                B-DRUM
7130      31, 15, 15,  7,  8,  4,  0,  0,  3,  0, /* CON FBL
7140      31, 15, 15,  7,  8,  4,  0,  0,  7,  0,       6,  7}
7150 set(71)
7160 /*
7200 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E     3
7210 v={  31,  0,  0,  7,  0,  0,  0,  2,  4,  0,
7220      31, 19, 12,  8,  6,  0,  0,  1,  4,  0, /*                SNARE 1
7230      31, 13, 12,  9,  6,  6,  0, 15,  1,  1, /* CON FBL
7240      31, 19, 17, 10, 10, 19,  0,  1,  7,  0,       5,  7}
7250 set(72)
7260 /*
7300 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E     4
7310 v={  31,  2,  3,  5,  2,  0,  0, 15,  0,  1,
7320      31, 11,  8,  7,  5,  0,  0,  1,  0,  0, /*                SNARE 2
7330      31, 22, 20, 15,  5, 10,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
7340      31, 14, 14,  9,  5, 10,  0,  0,  0,  0,       4,  7}
7350 set(73)
7360 /*
7400 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E     5
7410 v={  31,  4,  0,  5,  2,  0,  0, 11,  0,  1,
7420      31, 19, 14,  7,  7,  4,  0,  1,  3,  0, /*                TOM TOM
7430      31, 13, 12,  8,  6,  0,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
7440      31, 13, 12,  8,  6,  0,  0,  0,  0,  0,       6,  7}
7450 set(74)
7460 /*
7500 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E     6
7510 v={  31, 17,  7,  7,  2,  2,  0,  1,  3,  0,
7520      31, 14, 10,  8,  3,  1,  0,  4,  0,  0, /*                MELODY 1
7530      31, 16, 22,  7, 15,  2,  1, 14,  0,  0, /* CON FBL
7540      31, 17,  7,  7,  2,  2,  0,  1,  7,  0,       7,  0}
7550 set(75)
7560 /*
7600 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E     7
7610 v={  31,  5,  1,  6,  3, 26,  0,  8,  1,  0,
7620      31,  4,  2,  6,  3, 41,  0,  1,  0,  0, /*                MELODY 2
7630      31,  2,  2,  6,  2, 24,  0,  1,  5,  0, /* CON FBL
7640      24,  2,  0,  7,  2,  3,  0,  4,  0,  0,       3,  7}
7650 set(76)
7660 /*
7700 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E     8
7710 v={  31,  5,  0,  6,  4,  0,  0, 11,  0,  1,
7720      31, 21, 18,  8,  8,  4,  0,  1,  3,  0, /*                SHORT TOM
7730      31, 16, 14,  9,  9,  0,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
7740      31, 16, 14,  9,  9,  0,  0,  0,  0,  0,       6,  7}
7750 set(77)
7760 /*
7800 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E     9
7810 v={  24,  7,  4,  4,  5, 29,  0,  1,  0,  0,
7820      31, 18, 16,  5, 14, 38,  0,  8,  0,  0, /*                BRASS
7830      26, 14, 12,  5, 10, 46,  0,  1,  0,  0, /* CON FBL
7840      28,  9,  1,  6,  7,  5,  0,  1,  0,  0,       2,  7}
7850 set(78)
7860 /*
7900 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E   1 0
7910 v={  31, 12,  8,  7, 10, 18,  0, 15,  0,  0,
7920      31, 12,  8,  7, 10, 24,  0, 10,  0,  0, /*                Hu-VOICE
7930      26,  4,  2,  8,  6, 40,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
7940      16,  6,  4,  8,  4,  0,  0,  1,  0,  0,       0,  7}
7950 set(79)
7960 /*
8000 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E   1 1
8010 v={  31,  0,  0,  7,  0,  0,  0,  2,  4,  0,
8020      31, 20, 13,  9,  6,  0,  0,  1,  4,  0, /*                SHORT SNARE
8030      31, 15, 13,  9,  6,  5,  0, 15,  1,  1, /* CON FBL
8040      31, 20, 17, 10, 10, 18,  0,  1,  7,  0,       5,  7}
8050 set(80)
8060 /*
8100 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E   1 2
8110 v={  28,  4,  5,  8,  3, 15,  0,  4,  3,  0,
8120      31, 12,  6,  8,  7,  2,  0,  4,  3,  0, /*                NORMAL HIT  1
8130      28,  4,  5,  8,  3, 26,  0,  4,  7,  0, /* CON FBL
8140      31, 12,  6,  8,  7,  5,  0,  4,  7,  0,       4,  7}
8150 set(81)
8160 /*
8200 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E   1 3
8210 v={  26,  2,  1,  6,  2, 28,  0,  2,  3,  0,
8220      18, 10,  8,  7,  8,  3,  0,  2,  3,  0, /*                NORMAL HIT  2
8230      26,  2,  1,  6,  2, 22,  0,  3,  7,  0, /* CON FBL
8240      18, 10,  8,  7,  8,  3,  0,  3,  7,  0,       4,  7}
8250 set(82)
8260 /*
8300 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E   1 4
8310 v={  26,  4,  2,  6,  2, 28,  0,  8,  7,  0,
8320      18, 10,  8,  7,  9,  3,  0,  8,  7,  0, /*                NORMAL HIT  3
8330      26,  4,  2,  6,  2, 22,  0,  6,  3,  0, /* CON FBL
8340      18, 10,  8,  7,  9,  3,  0,  6,  3,  0,       4,  7}
8350 set(83)
8360 /*
8400 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E   1 5
8410 v={  26,  2,  1,  6,  2, 28,  0,  4,  3,  0,
8420      18, 10,  8,  7,  8, 12,  0,  4,  3,  0, /*                NORMAL HIT  4
8430      26,  4,  2,  6,  2, 22,  0,  4,  7,  0, /* CON FBL
8440      18, 10,  8,  7,  8, 12,  0,  4,  7,  0,       4,  7}
8450 set(84)
8460 /*
8500 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E   1 6
8510 v={  30, 12,  0,  5, 15, 35,  0,  0,  0,  0,
8520      20, 10,  0,  5, 15, 25,  0,  0,  0,  1, /*                NORMAL HIT  5
8530      30, 10,  0,  5, 15, 35,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
8540      15,  5,  0,  5, 15,  5,  0,  0,  0,  0,       2,  0}
8550 set(85)
8560 /*
8600 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E   1 7
8610 v={  28,  2,  2,  6,  2, 28,  0,  4,  3,  0,
8620      20, 10,  8,  7,  8,  0,  0,  4,  3,  0, /*                NORMAL HIT  6
8630      28,  2,  2,  6,  2, 22,  0,  3,  7,  0, /* CON FBL
8640      20, 10,  8,  7,  8, 18,  0,  3,  7,  0,       4,  7}
8650 set(86)
8660 /*
8700 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E   1 8
8710 v={  31,  3,  2,  3,  1, 26,  0,  4,  3,  0,
8720      12,  4,  1,  6,  3,  3,  0,  4,  3,  0, /*                CHORD  1
8730      31,  3,  2,  3,  1, 26,  0,  3,  7,  0, /* CON FBL
8740      12,  4,  1,  6,  3, 15,  0,  3,  7,  0,       4,  7}
8750 set(87)
8760 /*
8800 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2         V O I C E   1 9
```

★影さん，小学1年生の女の子と男の子が手をつないで帰ったのを見ました。（福島県いわき市・**佐藤香織11才**）
……【**影：**それがどうした。私とつぐ美ちゃんなんかウン才になっても手をつないで帰るぞ。**つぐ美：**ふーん。】

```
8810 v={  31,  2,  1,  4,  1, 28,  0,  1,  3,  0,
8820       31,  4,  1,  4,  4, 36,  0,  2,  0,  0, /*                CHORD  2
8830       31,  4,  2,  4,  1, 44,  0,  3,  7,  0, /* CON FBL
8840       12,  4,  1,  7,  3,  1,  0,  1,  0,  0,        3,  7)
8850 set(88)
8860 /*
9000 endfunc
9100 func wdata()
9110 v={  31,  0,  0, 15,  0, 28,  0,  2,  0,  0,
9120       31,  0,  0, 15,  0, 20,  0,  1,  0,  0,
9130       31,  0,  0, 15,  0, 20,  0,  1,  0,  0,
9140       31,  0,  0, 15,  0, 20,  0,  1,  0,  0,        5,  7)
9150 for i=70 to 89 :set(i):next
9900 endfunc
10000 /*
10010 /*      P L A Y   D A T A
10020 /*
10030 func pdata()
10040 m_tempo(147)
10050 /*
11000 p(0)="@79o3l16q7v13cccccccy48,80@73p1o4l8v15ee16eee16|:255@75o5l8v13q8p1y
48,10
11010 p(1)="c>gb-b16<c16&c16>g.b-b<
11020 p(2)="r16@76o4l4v14q6p1y48,10
11030 p(3)="b-8.a8g8<cfec8.>g16&g&g8b-8a-.a-16<c16e-cd.d16e-16f2r16>
11040 p(4)="b-8.a8g8<cfec8.>g16&g&g8b-8a-.a-16<c16e-cd.d16e-16b-f
11050 p(5)="a-2&a-8e-16c16a-16e-16c16a-16g.e16f16g2
11060 p(6)="g-2&g-8d16>a16<g-16d16>a16<g-16f.f16g-16gf
11070 p(7)="g-2&g-8d16>a16<g-16d16>a16<g-16
11080 p(8)="@v126l16 cdd+f defg efga fgab gab<c> ab<cd >b<cdc defg
11090 p(9)="@v127o6q7l4c2>gg8.<c16>b-age-a-2e-a-8.a-16g.g16a16b2
11100 p(10)="q6l16c8ccrcrcrcrcc8cc
11110 p(11)="e-8e-e-re-re-re-re-e-8e-e-d-8d-d-rd-rd-d8r8e-8r8:|
11800 o={  0,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,
11810                  2,  3,  4,  5,  6,  5,  7,  8,
11820                  9,      9,     10, 10,      11,255)
11900 t(1)
11990 /*
12000 p(0)="@79o4l16q7v13cccccccy49,40@73p2o4l8v15ee16eee16r16|:255@75o5l8v11q8
p2y49,30
12020 p(2)="r16@76o4l4v13q6p2y49,30
12080 p(8)="v14l16 cdd+f defg efga fgab gab<c> ab<cd >b<cdc defg
12090 p(12)="v14o6q7l4c2>gg8.<c16>b-age-a-2e-a-8.a-16g.g16a16b..
12100 p(10)="@v127q6l16>a-8a-a-ra-ra-ra-ra-a-8a-a-a8aararararaa8aa
12110 p(11)="<c8ccrcrcrcrcc8cc>b-8b-b-rb-rb-b8r8<c8r8.:|
12800 o={  0,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,
12810                  2,  3,  4,  5,  6,  5,  7,  8,
12820                  9,     12,     10,          11,255)
12900 t(2)
12990 /*
13000 p(0)="r1|:255@78o4l1v14q7p3y50,32 rr
13010 p(1)="fee-f2f2fee-f4.r8@82o1q5y50,40v14b-8b-8b-8b-16<c16@78o4y50,32q7
13020 p(2)="v12fe2&e8r8 @81o4y50,32v11@l1ff+gg+aa+a+16r16.a+b<cc32.@78o4y50,32l1
13030 p(3)="v12e-f2f8r8 @81o4y50,32v11@l1ff+gg+aa+a+16r16.a+b<cc32.@78o4y50,32l1
13040 p(4)="v12e-f2f2
13050 p(5)="y50,20v14o4fg2.e4f+1
13060 p(6)="f2g4g+4
13070 p(7)="@76o5v12q6l16 >gaa+b ab<cd >b<cde cdef defg efga fgag ab<cd
13080 p(8)="@87o4l1v14q7y50,00cd+>g+g<cd+>g+g
13090 p(9)="@88o4l4v14l16q6y50,20
13100 p(10)="g+8g+g+rg+rg+rg+rg+g+8g+g+
13110 p(11)="a8aarararaaraa8aa
13120 p(12)="<c8ccrcrcrcrcc8cc>
13130 p(13)="b-8b-b-rb-rb-b8r8<c8r8:|
13800 o={  0,  1,  2,  3,  2,  4,  5,  6,  5,  7,  8,  9, 10, 11, 12, 13,255)
13900 t(3)
13990 /*
14000 p(0)="r1|:255@78o4l1v14q7p3y51,32 rr
14010 p(1)="c>ga-b-2a2gga-b-4.r8@83o1q5y51,00v15b-8b-8b-8b-16<c16@78o4y51,32q7
14020 p(2)="v12c>g2&g8r8 @83o1y51,00v14b-8r16<c16@78o3y51,32
14030 p(3)="v12a-b-2a8r8 @83o1y51,00v14b-8r16<c16@78o3y51,32
14040 p(4)="v12gg2&g8r8 @83o1y51,00v14b-8r16<c16@78o3y51,32
14050 p(5)="v12a-b-2a2
14060 p(6)="y51,20v14o4ce2.c4c
14070 p(7)="c2c4d4
14080 p(8)="q8@86o1y51,00v15l4grgr@v127grgr
14090 p(9)="@87o3l1v15q7y51,00cd+>g+g<cd+>g+g
14100 p(10)="@83o1l4v15q5y51,20g+rrrarrr<crrr>b-rb<c:|
14800 o={  0,  1,  2,  3,  4,  5,  6,  7,  6,  8,  9, 10,255)
14900 t(4)
14990 /*
15000 p(0)="r1|:255@78o4l1v12q7p3y52, 8 rr
15010 p(1)="fee-f2f2fee-f4.r8@84o1q5y52,20v15d8d8d8d16e16@78o4y52, 8q7
15020 p(2)="v10fe2&e8r8 @84o1y52,20v14d8r16e16@78o4y52, 8
15030 p(3)="v10e-f2f8r8 @84o1y52,20v14d8r16e16@78o4y52, 8
15040 p(4)="v10e-f2f2
15050 p(5)="y52,20v12o3g+<c2.>g4a
15060 p(6)="a2a4b4
15070 p(7)="q8@86o2y52,40v15l4grgr@v127grgr
15080 p(8)="@87o3l1v15q7y52,40cd+>g+g<cd+>g+g
15090 p(9)="@86o1l4v15q5y52,20g+rrrarrr<crrr>b-rb<c:|
15800 o={  0,  1,  2,  3,  2,  4,  5,  6,  5,  7,  8,  9,255)
15900 t(5)
15990 /*
16000 p(0)="r1|:255@78o4l1v12q7p3y53, 8 rr
16010 p(1)="c>ga-b-2a2gga-b-4.r8@85o3q5y53, 0v15b-8b-8b-8b-16<c16@78o4y53, 8q7
16020 p(2)="v11c>g2&g8r8 @85o3y53, 0v14b-8r16<c16@78o3y53, 8
16030 p(3)="v11a-b-2a8r8 @85o3y53, 0v14b-8r16<c16@78o3y53, 8
16040 p(4)="v11gg2&g8r8 @85o3y53, 0v14b-8r16<c16@78o3y53, 8
16050 p(5)="v11a-b-2a2
16060 p(6)="@85o3y53, 0v13l4q5grrrgrrrgrrrgrgggrrrgrrrgrrr@v127grgrgggg
16070 p(7)="@87o4l1v14q7y53,40cd+>g+g<cd+>g+g
16080 p(8)="@85o3l4v15y53, 0q5grrrgrrrgrrrgrgg:|
16800 o={  0,  1,  2,  3,  4,  5,  6,  7,  8,255)
16900 t(6)
16990 /*
17000 p(0)="r1|:255@70o3l8v14q7p3y54,20
17010 p(1)="c.g.<c>c.g.b-c.g.<c>c.g.b-
17020 p(2)=">a-.<a-.>a-a-4<a-4>g.<g.>gg4<g4>g-.<g-.>g-g-4<g-4>f.<f.>fg-4<g4
17030 p(3)=">a-.<a-.>a-a-4<a-4>g.<g.>gg4<g4>g-.<g-.>g-g-4<g-4>v15g.<g.>gg4<g4>g<
g16>g16<g16>g<g16>g<ggg
17040 p(4)="cc16c16<c16>cc16c<c>d<d>e-e-16e-16<e-16>e-e-16e-<e->>b-<b->
17050 p(5)="a-a-16a-16<a-16>a-a-16a-<a->a-<a->gg16g16<g16>gg16g<g>g<g
17060 p(6)=">b-<b->b-<b->b-<b->b-<b->g<g>g<g>g<g>g<g
17070 p(7)=">b-<b->b-<b->b-<b->b-<b->f<f>g<g>a-<a->b-<b-:|
17800 o={  0,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,
17810                2,  3,  4,  5,  4,  5,  6,  7,  255)
17900 t(7)
17990 /*
18000 p(0)="y15,0v15"+bs+bs+bs+bs+bs+bs+bs+bs+"y55,00@73o3l8v15e8e16e8e8e16|:255
v13q8p3y55,20
18010 p(1)="r16"+b+bs+ss+b+bs+"r16"+bs+"r16"+bs+ls
18020 p(2)=b+bs+bs+ss+b+bs+"r16"+bs+"r16"+bs+ls
18030 p(3)="r16"+b+bs+ss+b+bs+h+h+h+h+h+h+h+h+s+s
18040 p(4)="r16"+b+bs+ss+b+bs+"@73v14o4l8q6eeeev14q8"
18050 p(5)=b+bs+bs+s+b+bm+bs+s+b
18060 p(6)="r16"+b+bs+s+b+bm+bs+s+b
18070 p(7)="r16"+b+bs+s+b+h+h+h+h+h+h+h+h+ss+ss+ss+ss
18080 p(8)=b+bs+bs+s+b+bm+bs+s+bs+bs
18090 p(9)="r16"+b+bs+s+b+bm+bs+hs
18100 p(10)="r16"+b+bs+s+b+m+m+b+m+m+b
18110 p(11)="r16"+b+bs+s+b+bm+bs+ls
18120 p(12)="v15"+l+l+l+ms+l+l+l+ms+l+l+l+ms+ls
18130 p(13)="@v127"+bs+bs+bs+bs+sm+bs+b+b+sm+bs
18140 p(14)=b+bs+bs+sm+bs+b+b+s+b
18150 p(15)=b+bs+bs+sm+bs+bs+bs+b+s+s
18160 p(16)=s+bs+bs+s+bs+bs+s+bs+bs+s+s
18170 p(17)=s+bs+bs+s+bs+bs+s+bs+bs+l+l+l+m+m
18180 p(18)=p(17)+":|"
18800 o={  0,  1,  1,  2,  1,  2,  3,  2,  1,  2,  4,
18810                  5,  6,  5,  6,  5,  6,  5,  7,
18820                  8,  9,  8, 10,  8,  9,  8, 11, 12,
18830                 13, 14, 13, 15, 13, 14, 13, 15,
18840                 16, 17, 16, 18,                        255)
18900 t(8)
18990 /*
19900 endfunc
```

★影さんは僕の２枚目のハガキを待っているみたいだ。(大阪府吹田市・TOP OF THE ENGAL YUKAR　14才)……【影：なに？２枚目の影さんは，女の子からのファンレターを待ってるだと？編：どういう耳？】

THE GAME MUSIC PROGRAM

MSX/MSX2用

グラディウスII

—ステージ1— ©コナミ

CK

内　容

グラディウスIIのステージ1のBGMです。コナミらしいとてもいい曲なので，ぜひ打ち込んでください。

プログラムについて

Xtra氏のデチューン・ルーチンにノイズを刻むルーチンを加えました。このルーチンは，Cチャンネルでオクターブ1のGをみつけるとノイズがかかるようになっています。

曲について

ベースラインなど，ちょっとちがうところがありますが，どうしてもおかしかったので，こうなりました。とくにドラムはノイズを刻み込んでいるのでかなりちがっています。それに32分音符がMSXではだせないので苦労しました。

最後に

まだまだマシン語を使えば，PSGももっと良くなると思います。

GORRY先生より一言

またまたすばらしい曲です。FM音源を積んだ機種に全然負けていません。最近のMSXユーザーのレベルの高さには驚かされますね。

ソフトウエア・エンベロープ＋デチューン・ルーチンに加えて，ノイズ・ルーチンを使っています。単純なリズムでも，あるとないとでは大ちがいですね。曲の良さがさらにアップしています。

グラディウスII —ステージ1— のBGMプログラム・リスト

```
100 '●●● ﾏｼﾝｺﾞ READ ●●●
110 CLEAR 500,&HF000
120 FOR I=&HF000 TO &HF03D
130 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
140 NEXT I
150 '●●● ﾏｼﾝｺﾞ DATA ●●●
160 DATA F3,1E,B8,3E,07,CD,93,00
170 DATA 3E,04,CD,96,00,FE,EB,CC
180 DATA 2E,F0,AF,CD,96,00,47,3E
190 DATA 04,CD,96,00,B8,20,0D,3E
200 DATA 04,CD,96,00,D6,02,5F,3E
210 DATA 04,CD,93,00,FB,C9,3E,07
220 DATA CD,96,00,5F,CB,D3,CB,AB
230 DATA 3E,07,CD,93,00,C9
240 '
250 POKE &HFDA0,0:POKE &HFDA1,&HF0
260 POKE &HFD9F,&HC3
270 '
280 '●●● PLAY DATA ●●●
290 PLAY"T128","T128","T128":SOUND 6,3
300 A1$="L16SO5SFEDECO4G V12GV11GGSGO5CO4G A-O5CO4A-O5E-V12E-V11E- O4SB-O5DO4B-O
5FV12FV11F
310 A0$="R4."+A1$
320 B1$="L16 O3SCV12CSCCCC CV12CSCCCC O2A-V12A-SA-A-A-A- B-B-B-AB-B
330 B0$="L16SM4000 O2SA-O3A-O2A-B-O3B-O2B-"+B1$
340 C1$="L16O5 V12CV11CV10CO1SGO5V10CC CCV9CO1SGO5V11CV10C O4V12A-V11A-V10A-O1SG
O4V10A-A- V12B-V11B-V10B-O1SGO4V11B-B-
350 C0$="L16O1V11GSGGGGG"+C1$
360 A2$="O5SFEFGV12GV11G GGGSGO6CO5G A-E-A-O6CV12CV11C O5SB-FB-O6DV12DV11D
370 A3$="O4SEV12EV11EESEF GV12GSFV12FSEV12E SFV12FSCV12CSFV12F SAV12AV11AAAA
380 B3$="O2SB-V12B-SB-B-FB- B-V12B-SB-B-FB- AV12ASAAFA AV12ASAFAO3C
390 C3$="O4V11CECO1SGO4V11CO5C O4CECO1SGO4V11CO5C O4CFCO1SGO4V11CO5C O4CFCO1SGO4
V11CO5C
400 A4$="O4SA-GA-B-V12B-V11B- B-18SG24A-24B-24O5E-O4B-G B-AB-O5CV12CV11C CCCO4SA
O5CF
410 B4$="O3SE-V12E-SE-E-O2B-O3E- E-V12E-SE-E-O2B-O3E- FV12FSFFCF FV12FSFFCO2F
420 C4$="O4E-GE-O1SGO4V11E-O5E- O4E-GE-O1SGO4V11E-O5E- O4FAFO1SGO4V11FO5F O4FAFO
1SGO4V11FO5F
430 A5$="O5SDV12DV11DDSDE- FV12FV11FFFV10F SFV12FV11FFSFB- O6E-V12E-SDV12DO5SB-V
12B-
440 B5$="O2SB-O3B-O2B-O3FO2B-O3B- O2B-O3B-O2B-O3FO2B-O3B- O2A-O3A-O2A-O3E-O2A-O3
A- O2A-O3A-O2A-O3E-O2A-O3A-
450 C5$="O4V11B-V10B-B-O1SGO4V11B-O5C DV10DDO1SGO5V10DV9D V11DDDO1SGO5V11DF O6CV
10CO5B-O1SGO5V11FV10F
460 A6$="O6SD-V12D-V11D-D-O5SB-G- O6SD-V12D-V11D-O5SG-B-O6D- FV12FSCV12CO5SB-V12
B- SAV12ASFV12FSCV12C
470 B6$="O2SG-O3G-O2G-O3D-O2G-O3G- O2G-O3G-O2G-O3D-O2G-O3G- O2FO3FO2FO3CO2FO3F O
2FO3FO2FFGA
480 C6$="O5V11B-V10B-B-O1SGO5V11G-D- B-V11B-B-O1SGO5V11G-B- O1SGO6V10CO1SGO5V10A
O1SGO5V10F O1SGO5V10FO1SGO5V10CO1SGG
490 A7$="O5SB-V12B-V11B-B-SB-O6D GV12GV11GGGG V9GSD-D-D-V12D-V11D- V9D-SE-E- E-1
8C24O5A24E-24
500 B7$="O2SGO3GO2GO3DO2GO3G O2GO3GO2GO3DO2GO3G O2G-O3D-G-O2G-V12G-V11G- SA-O3E-
A-O2A-V12A-V11A-
510 C7$="O5V11GV10GGO1SGO5V11GB- O6DV10DDO1SGO6V8DV7D V6DO1SGGGO5V10B-V9B- V7B-O
6V11CC O1SG18G24G24G24
520 '●●● PLAY ●●●
530 PLAY A0$,B0$,C0$
540 PLAY A2$,B1$,C1$
550 PLAY A3$,B3$,C3$
560 PLAY A4$,B4$,C4$
570 PLAY A5$,B5$,C5$
580 PLAY A6$,B6$,C6$
590 PLAY A5$,B5$,C5$
600 PLAY A7$,B7$,C7$
610 PLAY A1$,B1$,C1$
620 GOTO 540
```

★今年の夏休みは，ドラスピをはじめX68Kのソフト約6本のゲームで楽しく過ごす予定です。はたしてこれで卒業できるだろうか。(福岡県山門郡・西田輝彦17才)……【編：十分楽しめましたか？報告待ってます。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

MZ-2500(M25-BASIC)用

スペースハリアー

—ENDINGのテーマ—

©セガ・エンタープライゼス

KING DRAGON

プログラムの説明

おなじみスペースハリアーのエンディングのテーマです。

友達の『ゲーセンおたけ』という妙なあだなのついた人から,「スペースハリアーってーねー，ＹＭ2203が使われているんだってー」とゆー情報をずっと前に聞いたので，ひまにまかせて作りました。

あとは，ほぼ普通のＭＭＬなので理解できるでしょう。

苦労したところ

この音色は，とーっても時間をかけて作りました。

その結果，本物にかなり似ている音色になっていますのでＭＺユーザーはベーマガを買って，すぐにこのプログラムを打ち込むべし。きっと感動するでしょう。

GORRY先生より一言

ドラムにPSG 3 声っていうのは使いすぎじゃないかな？ Ｙコマンドで切り換えてやれば１声でたりるはず。そして余った２声にソフトウエア・エンベロープをかけてコードにしてやると，さらに深みのある音になると思います。ちなみに，ビデオゲーム版ではコードの音をCSM（サイン波合成）モードを使って１チャンネルで４声鳴らしているんですよ。

スペースハリアーENDINGのテーマのプログラム・リスト

```
10 play init
20 dim A%(4,9),B%(4,9),C%(4,9)
30 '
40 for X=0 to 4
50   for Y=0 to 9
60     read A%(X,Y)
70   next
80 next
90 data &b011100,15,0,0,0,0,0,0,0,0
100 data 31,15, 8, 0, 8,35, 0, 8, 0, 0
110 data 27,10,10, 4, 8,15, 0, 1, 0, 0
120 data 30, 6,11, 0,15,42, 0, 1, 0, 0
130 data 30, 9, 0, 4,15, 0, 0, 1, 0, 0
140 for X=0 to 4
150   for Y=0 to 9
160     read B%(X,Y)
170   next
180 next
190 data &b100000,15,0,0,0,0,0,0,0,0
200 data 31, 5, 5, 0, 2,28, 0, 6, 3, 0
210 data 31,15, 5, 0, 8,68, 0, 5, 3, 0
220 data 31, 5, 5, 0, 4,22, 0, 0, 3, 0
230 data 31, 5, 5, 4,15, 0, 0, 1, 3, 0
240 for X=0 to 4
250   for Y=0 to 9
260     read C%(X,Y)
270   next
280 next
290 data &b000100,15,0,0,0,0,0,0,0,0
300 data 26,15, 0, 0, 2,23, 0, 1, 0, 0
310 data 24,12, 3, 4, 2,20, 0, 1, 0, 0
320 data 26, 7, 1, 0, 4,57, 0, 8, 0, 0
330 data 24,12, 3, 4, 2, 0, 0, 1, 0, 0
340 '
350 A0$="t80o6l8@v105q8"
360 B0$="t80o5l1@v100q8"
370 C0$="t80o4l1@v105q8"
380 D0$="t80o3l24v15q1"
390 E0$="t80o3l24s0m800q2"
400 F0$="t80o4l24y7,28y6,0v15q1"
410 A1$="d2&dcd16e8."
420 B1$="b"
430 C1$="c"
440 D1$="v14cv11cv8cr4.y7,20v14av11av8ar8r8y7,28v14cv11cv8c"
450 E1$=""
460 F1$="v14cv11cv8cr8":F1$=F1$+F1$+F1$+F1$
470 C1$="c"
480 D1$="v14cv11cv8cr4.y7,20v14av11av8ar8r8y7,28v14cv11cv8c"
490 E1$=""
500 F1$="v14cv11cv8cr8":F1$=F1$+F1$+F1$+F1$
510 A2$="<b4.a16a16&a2"
520 B2$="a"
530 C2$="d+"
540 A3$=">c2&c<b>c16d."
550 B3$="a"
560 C3$="d"
570 A4$="<a4&a16b16a16g16&g2"
580 B4$="a2g2"
590 C4$="g"
600 A5$=">"+A1$
610 A8$=">"+A4$
620 E8$="o3r2r8grrr16e16crr"
630 A9$=">"+A1$ : A10$="d+4.b16a16&a2"
640 A11$="g2&g<fa16>e." : A12$="d4.c<b2"
650 A13$="a4.>a&a4<a4"
660 B13$=">c"
670 C13$="f"
680 A14$="a-4.>a-&a-4&a-&g16f16"
690 B14$="c"
700 C14$="f"
710 A15$="g4.fe4<g4"
720 B15$="<b"
730 C15$="e"
740 A16$=">d2c+4.<a"
750 B16$="a"
760 C16$="a"
770 A17$=">c4.<b4.a4"
780 B17$="a"
790 C17$="d"
800 A18$="a-2>f2"
810 B18$=">c"
820 C18$="f" :D18$="v15cv12cv9cr4.v15av13av11ar8r4"
830 A19$="g1"
840 B19$="<b&" : C19$="c1"
850 '
1000 tone A%,C%,B%
1010 tone lfo 5,2,1,20,-127
1020 play A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
1030 play A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1040 play A2$,B2$,C2$,D1$,E1$,F1$
1050 play A3$,B3$,C3$,D1$,E1$,F1$
1060 play A4$,B4$,C4$,D1$,E1$,F1$
1070 play A5$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1080 play A2$,B2$,C2$,D1$,E1$,F1$
1090 play A3$,B3$,C3$,D1$,E1$,F1$
1100 play A8$,B4$,C4$,D1$,E8$,F1$
1110 play A9$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1120 play A10$,B2$,C2$,D1$,E1$,F1$
1130 play A11$,B3$,C3$,D1$,E1$,F1$
1140 play A12$,B4$,C4$,D1$,E1$,F1$
1150 play A13$,B13$,C13$,D1$,E1$,F1$
1160 play A14$,B14$,C14$,D1$,E1$,F1$
1170 play A15$,B15$,C15$,D1$,E1$,F1$
1180 play A16$,B16$,C16$,D1$,E1$,F1$
1190 play A17$,B17$,C17$,D17$,E1$,F1$
1200 play A18$,B18$,C18$,D18$,E1$,F1$
1210 play A19$,B19$,C19$
1220 end
```

★僕の高校には，ＰＣ-98Ｖm21とＶＦ２がそれぞれ約20台，ＭＺ-1500が４台あります。しかも僕のディスクには,「フライング・アタック」が入っている。へっへっへ。（熊本県八代郡・有田浩一17才）……【影：ほっほっほ。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-9801シリーズ＋サウンドボード用

ファンタジーゾーン

―7面のBGM―

©セガ・エンタープライゼス

高峰　勇一

■内容

ファンタジーゾーンの7面のB.G.M.です。一応ビデオゲームのほうに近づけたつもりですが…。

■プログラム

オリジナルはメイン2声（1声はデチューン），コード3声，ベース1声，ドラムス2声使っているようです。これを6声の98にどう振ったかというと，まず，メインは1声でデチューンをかけました。あとコードをP.S.G.でベース，ドラムスを1声ずつあてました。メインの音色がなかなかいいと思います。

くり返すとき（曲の最後から最初にかけて）とぎれますが，98ユーザーならわかってくれるでしょう。

■最後に

私はサウンドボードを手に入れてから，いい演奏ができるように日々がんばってきました。今回の作品はP.S.G.にソフト・エンベロープこそ使っていないものの，私がＹＭ2203で作ってきたV.G.M.の中で一番のできだと思っています。

モノラルですのでヘッドホンを使うより，外部スピーカ（ステレオやコンポの９Ｗ以上のもの）で聞いたほうが音のひろがりが楽しめます。

とくにドラムはＦＭ音源を使っているので低音をきかせると迫力があります。

GORRY先生より一言

本誌初登場！のＰＣ-9801版ＶＧＭです。ユーザーのみなさん，お待たせしました。ＶＧＭⅢの影響か，最近98の投稿が増えてきました。うれしいですね。

プログラムのほうも，初掲載のわりにはよいデキです。ただ，コードにＰＳＧ３声を使っていますが，２声ですまして１声はメロディに重ねてだしてやると，よりＧＯＯＤなデキになると思いますよ。

ファンタジーゾーン－７面のＢＧＭ－のプログラム・リスト

```
1000 '■■■■■■■■■■■ ﾌｧﾝﾀｼﾞｰ ｿﾞｰﾝ 「dreaming tomorrow」 (c)SEGA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1010 CLEAR ,&H3E00
1020 PLAY ALLOC 1000,1000,1000,1000,1000,1000
1030 '■■■■■■■■■■■ ｵﾝｼｮｸ ｾｯﾃｲ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1040 DIM DRUM%(4,9)
1050 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ DRUM%(I,J):NEXT J,I:VOICE 1,DRUM%
1060 DATA  62, 15,  0,  1,1800,-100,0, 10,  0,  0
1070 DATA   0, 21, 21,  9,  0,127,  0, 15,  1,  0
1080 DATA   0, 11, 14,  8,  8,123,  0,  1,  3,  0
1090 DATA   0, 18, 17,  6,  8,122,  0,  1,  3,  0
1100 DATA   0, 18, 17,  6,  8,122,  0,  1,  1,  0
1110 '
1120 DIM SRUM%(4,9)
1130 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ SRUM%(I,J):NEXT J,I:VOICE 2,SRUM%
1140 DATA  60, 15,  0,  1,1800,-100,0, 10,  0,  0
1150 DATA   0, 31, 31,  8, 15,127,  0, 15,  4,  0
1160 DATA   0, 16, 16,  6, 13,127,  0, 15,  4,  0
1170 DATA   0, 10, 31,  0,  4,117,  0,  0,  1,  0
1180 DATA   0, 12, 14,  6, 13,127,  0,  0,  7,  0
1190 '
1200 DIM MAIN%(4,9)
1210 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ MAIN%(I,J):NEXT J,I:VOICE 3,MAIN%
1220 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1230 DATA   8, 30, 29, 15, 10, 99,  0,  8,  3,  0
1240 DATA   8, 26, 27,  8,  9,122,  0,  4,  3,  0
1250 DATA   8, 30, 29, 15, 10,100,  0,  8,  7,  0
1260 DATA   8, 26, 27,  8,  9,122,  0,  4,  7,  0
1270 '
1280 DIM BASS%(4,9)
1290 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ BASS%(I,J):NEXT J,I:VOICE 4,BASS%
```

★僕は「オペレーションウルフ」をしていて，両腕が10分間マヒしてしまった。（秋田県北秋田郡・Mr.P.A.の友人14才）……【影：仕事のしすぎで両腕，両足がマヒしちゃったので，帰りまーす。**編集長**：頭もじゃないか？】

```
1300 DATA  56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1310 DATA   0, 13, 30, 10, 13, 90,  0, 10,  0,  0
1320 DATA   0, 17, 29, 11, 12, 82,  0,  1,  0,  0
1330 DATA   0, 23, 29, 11, 13,107,  1,  1,  0,  0
1340 DATA   0, 23, 28,  7, 13,127,  0,  1,  0,  0
1350 '
1360 DIM DAMY%(4,9):VOICE 5,DAMY%
1370 '■■■■■■■■■■ MMLデータ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1380 A0$="@5@3o4@v10218q8
1390 B0$="@5@4o3@v110116
1400 A1$="gb-16>c<g16b->c16<gb-16>c<g16b->c16<gb-16>ce-16f16.r16.f16.r16.
1410 B1$="e-.r.e-.r.e-^4e-r8e-r8e-e-8.g8.b-.r.b-.r.b-^4b-r8b-r8b-b-8.a8.
1420 A2$="g-g16rb-16rd4.r4<
1430 B2$="a-.r.a-.r.a-^4a-r8a-r8a-a-8.g8.f.r.f.r.r8fr8fr8.r8ff8.f8.
1440 A3$="b->c16e-<b-16>ce-16<b->c16e-<b-16>ce-16<
1450 A4$="l16b->ce-fe-c<b-.r.g.r.l8b-.b>c16<b-g16g-f4r.
1460 B4$="a-.r.a-.r.a-^4b-r8b-r8b-b-8.b-8.e-8r8.>e-8r8<e-8r8.e-e-8.d8.d-8.
1470 B5$="c8r8.c4r8.c8r8.c4r8.g8r8.g4r8.g8r8.g4r8.
1480 B6$="c8r8.c4r8.c8r8.c4r8.g8r8.g4r8.g8r8.g4r8.
1490 A7$="b->c16re-16rf16rg-16rg16rf16e-r16ce-2.^16r2.
1500 B7$="a-^4>c4e-8.<b-^4>d4f8.<g^4b-4>d8.<e^4g4>c8.<a-^4>c4e-8.<
1510 A8$="r.gr16c4.g-32g16.g-32g32rc4..
1520 B8$="b-^4>d4f8.<e-8r8.>e-8r8<e-8r8.<b-4>c8rd8r
1530 A9$="ce-16fg-16rf16e-r16dr16<b-r16g4.>
1540 AB$="<b>c16r<g16b-r16g-g16rg-16fe-4..>c2^16>c.<b-2^16ga-16
1550 AC$="b-2^16g16a-16b-16>c<b-16ra-16rg16e-c2^8gf4..g16b-16
1560 AD$=">c16e-e-2.^16r2.
1570 D0$="o5v12l16":E0$="o4v12l16"
1580 D1$="e-.r.e-.r.e-^4e-r8e-r8e-f8.e-8.d.r.d.r.d^4dr8dr8dd8.d-8.
1590 E1$="b-.r.b-.r.b-^4b-r8b-r8b-b-8.b-8.b-.r.b-.r.b-^4b-r8b-r8b-b-8.a8.
1600 F1$="g.r.g.r.g^4gr8gr8gg8.g8.f.r.f.r.f^4fr8fr8ff8.f8.
1610 D2$="e-.r.e-.r.e-^4e-r8e-r8e-e-8.e-8.f.r.f.r.r8fr8fr8.r8fg8.f8.
1620 E2$=">c.r.c.r.c^4cr8cr8cc8.c8.d.r.d.r.r8dr8dr8.r8de-8.d8.<
1630 F2$="a-.r.a-.r.a-^4a-r8a-r8a-a-8.g8.b-.r.b-.r.r8b-r8b-r8.r8b-b-8.b-8.
1640 D4$="e-.r.e-.r.e-^4fr8fr8fg8.f8.e-8r8.e-8r8e-8rr2.
1650 E4$=">c.r.c.r.c^4dr8dr8de-8.d8.<b-8r8.b-8r8b-8rr2.
1660 F4$="a-.r.a-.r.a-^4b-r8b-r8b-b-8.b-8.g8r8.g8r8g8rr2.
1670 D5$="e-8r8.e-4r8.e-8r8.e-4r8.d8r8.d4r8.d8r8.d4r8.
1680 E5$=">c8r8.c4r8.c8r8.c4r8.<b-8r8.b-4r8.b-8r8.b-4r8.
1690 FQ$="g8r8.g4r8.
1700 F5$=FQ$+FQ$+FQ$+FQ$
1710 D7$="e-8r8.e-4e-8.f8r8.f4f8.g8r8.g4g8.>c8r8.<c4c8.e-8r8.e-4e-8.f8r8.
1720 D8$="f4f8.e-8r8.e-8r8e-8rr2.
1730 E7$=">c8r8.c4c8.d8r8.d4d8.d8r8.d4d8.g8r8.g4g8.c8r8.c4c8.d8r8.d4d8.<
1740 E8$="b-8r8.b-8r8b-8rr2.
1750 F7$="a-8r8.a-4a-8.b-8r8.b-4b-8.b-8r8.b-4b-8.>e8r8.e4e8.<
1760 F8$="l8a-r.a-4a-.b-r.b-4b-.gr.grgr16r2.
1770 C0$="@5l16
1780 CQ$="o3@2v13d8.e4.o4@1v14b8r4o3@2v13d8r4o4@1v14e8r
1790 C1$=CQ$+CQ$+CQ$
1800 C2$="o4@1v14b8r8r e8r8 b8r8r b16 e8r b32b32b16g16 e8r
1810 '■■■■■■■■■■ イントロ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1820 IA$="mbt160@4@v110o2r1r1r4r8b-4>c16.r16.d16.r16
1830 IB$="mbo3@2v13q3d8.q7e4.o4@1v14g8r4o3@2v13e4.o4@1v14c8r16o3@2v13q3d8.
1840 IB$=IB$+"q7e4^16o4@1v14g16g8r8r16g16c8r16g32g32g16e16c8r32
1850 IC$="mbQ4o4@1v13c8r4c8r8.c8r16c8r16c16c8r4c8r4c8r8.c8r16c8r8c8r16c8r32q7
1860 ID$="mbr1r1r4r8r4r16.r16.r16.r16
1870 '
1880 PLAY IA$,IB$,IC$,ID$,ID$,ID$
1890 '■■■■■■■■■■ エンソウ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1900 PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,E0$
1910 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1920 PLAY A2$,B2$,C1$,D2$,E2$,F2$
1930 PLAY A3$,B1$,CQ$,D1$,E1$,F1$
1940 PLAY A4$,B4$,C2$,D4$,E4$,F4$
1950 PLAY A1$,B5$,C1$,D5$,E5$,F5$
1960 PLAY A2$,B6$,C1$,D5$,E5$,F5$
1970 PLAY A7$,B7$,CQ$,D7$,E7$,F7$
1980 PLAY A8$,B8$,C2$,D8$,E8$,F8$
1990 PLAY A9$
2000 PLAY A8$
2010 PLAY AB$
2020 PLAY AC$
2030 PLAY AD$
2040 IF STATUS PLAY(6)=16 THEN 1900 ELSE 2040
```


★左ききの彼は，スターフォースでスタート・ボタンを鬼のように連打していた。(東京都小平市・ペンネーム改め117才)……【影：弾がでないとおなげきの，その彼に，ネコふんじゃったピアノ奏法の伝授をしよう。】



THE GAME MUSIC PROGRAM

X1シリーズ（CZ-8CB01/8FB01）＋FM音源ボード用

ライフ フォース
LIFE FORCE

――肝臓ステージ――　©コナミ

末松　賢司

内容

この間，コナミ・ゲーム・ミュージックVol.4を買いました。中でもA・JAXの曲は，サンプリングをふんだんに使っていて（とくに，オーケストラ・ヒットが渋い），すごくノリが良かったです。

そして，A・JAXのつぎに流れるのが，このライフ・フォースの最初の曲です。音源では，A・JAXより劣っているとはいえ，後半部のノリは，A・JAXとはちがった良さがあると思います。

プログラムについて

NEW　FM音源ドライバー専用です。CZ-8FB01を立ちあげて，NEW　FM音源ドライバーを実行させた後にRUNさせてください（USR文が多いので，セーブを忘れずに！）。

僕は，今まで，ゲーム・ミュージックといえば，X68000のものをコンバートする程度しかやったことがなかったので，プログラムが見づらくなってしまいました（プログラムから楽譜が読みづらい等）。

繰り返し命令を使いたかったのですが，うまくいかず，FOR～NEXT文で代用しました。また，音色は，すべてベーマガのバックナンバーと，VIPのものを使わせてもらいました。

苦労した点

何といっても，音色です。すべての音色がこのプログラムのためのものではなかったために，何とか似るように，努力しましたが……。

メロディのデチューン値は，適当に決めたので，はっきりいって，おかしいです。

あと，〝タムがおかしい〟とか，〝サブの音色がちがう〟とか思った人は，各自直してみてください。

今回，アレンジは，とくにやっていません。何度か本物を聞いているうちに，〝おかしいな〟と思ったところは，できるだけ直したつもりですが，まだ残っているかもしれません。

最後に…

NEW　FM音源ドライバーは，とてもよくできていると思います。X68000のものを簡単に移植できるし，フェード・アウトまでついてるし，今ある音源ドライバーの中では最強の物と言えるでしょう。残念ながらこのプログラムでは，すべての機能を使うことができませんでした（未熟者のため）。

またいい作品ができたら送りますので，そのときは，どうかよろしくお願いします。

まだNEW FM音源ドライバーを打ち込んでない方へ

①X1BASIC（CZ-8CB01／8FB01　V1.0／V2.0）を立ちあげます。NEW　BASICの場合は，NEW　ONは設定しないほうがよいでしょう。

②新しいテープ，またはディスクを2本（2枚）用意します。それぞれA，Bとします。

③**リスト1**を入力し，テープ（ディスク）Bにセーブします。

SAVE〝NEW　FM-DRIVER．INI〞⏎

と入力すればいいのです。

④**リスト2**を入力し，テープ（ディスク）Aにセーブします。

SAVE〝NEW　FM-DRIVER．Bas〞⏎

と入力しましょう。まだ，RUNしないように。

⑤テープ（ディスク）を一度全部ぬいてください。

⑥**リスト2**をRUNします（テープまたはディスクAにセーブされているもの）。途中でエラーがでたり，万一暴走したらデバグして④にもどってください。

⑦⑥で「テープ（ディスク）を入れてください」とでたら，テープ（ディスク）Bを入れてリターン・キーを押してください。セーブが行なわれます。

これでNEW　FM音源ドライバーのテープ（ディスク）のできあがりです。実際に使うのはテープ（ディスク）Bのみです。

さて，ロードですが，テープ（ディスク）Bを入れて，

RUN〝NEW　FM-DRIVER．INI〞⏎

と入力してください。

そして，**リスト3**をRUNするとOKです。

GORRY先生より一言

なんか，原曲にいっそう深みがかかっているようでいいですね。メロディの和音がとても気持ちいいです。

ただ，本人も言っているようにドラムの音がメロディに比べて少しチャチに聴こえますね。このあたり，もう少し直してみてはどうでしょうか。

★せっかくプログラムが組めるようになったのに，パソコンを封印されてしまった。だからペーパーアドベンチャーを作った。（岩手県北上市・みいしろ12才）……【つぐ美：封印をとくには，がんばって勉強もすることよ。】

《リスト1》NEW FM音源ドライバーその①のプログラム・リスト

```
1 CLEAR &HEE00:LOADM"NEW FM-DRIVER.Bin"
10 DEFINT A-Z:INIT:CLS0:SCREEN:OPTIONSCREEN 2
15 AD=&H1FA0:D=&H5A:OUT AD,&H47:OUT AD,D:IF INP(AD)<>D THEN 50 'turbo CHECK
20 'X1 turbo ヨウ カキカエ
30 POKE &HFBF0,&HA0,&H1F:POKE &HFBFF,&HA3 '15 ｷﾞｮｳ ｶﾞ ｸﾜﾜﾘﾏｼﾀ。
40 POKE &HFC10,&HA0,&H1F                  'X1ﾉ ｶﾀﾓ ｲﾚﾙﾖｳﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ。
50 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
60 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
70 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o414p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
80 A=USR3(120):A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
90 ' NEW FM-DRIVER CTRL KEY SET
100 CLEAR &HEDC7
110 MEM$(&HEDC7,32)=HEXCHR$("00 3A 05 FC 32 C7 ED 3E 01 32 05 FC CD EF FB AF CD
1B 00 B7 20 F9 3A C7 ED 32 05 FC CD EF FB C9")
120 MEM$(&HEDE7,12)=HEXCHR$("11 FE ED 18 03 11 FF ED 3E 03 06 01")
130 MEM$(&HEDF3,13)=HEXCHR$("C3 09 F2 3E 02 CD 0B F2 C3 F7 07 50 53")
140 FOR I=&HEDC8 TO &HEDFF
150 A=A+PEEK(I)
160 NEXT
170 IF A<>&H1C52 THEN PRINT"ｳﾁﾏﾁｶﾞｲ ｶﾞ ｱﾙﾖ!":BEEP:END
180 MEM$(&H89,2)=HEXCHR$("E7 ED")      ' ^P  A$=USR4("P")
190 MEM$(&H8F,2)=HEXCHR$("EC ED")      ' ^S  A$=USR4("S")
200 MEM$(&H77,2)=HEXCHR$("F6 ED")      ' ^G  A=USR5(0)
210 MEM$(&H8B,2)=HEXCHR$("C8 ED")      ' ^Q  MML SKIP
220 'PMD/PMS,AMD/AMS DEBUG ROUTINE
230 POKE &HFC9F,60       'AMD -> AMS
240 POKE &HFCBB,80       'AMS -> AMD
250 POKE &HFCBE,70       'PMS -> PMD
260 POKE &HFCE3,50-6     'PMD -> PMS
270 END
```

《リスト2》NEW FM音源ドライバーその②のプログラム・リスト

```
10 CLEAR &HEE00:DEFINT A-Z:DEFSNG C
20 AD=&HF200:CLS
30 FOR I=10000 TO 10000+&HB5*10 STEP 10:CS=AD:LOCATE 0,0:PRINT"NOW WRITING LINE"
;I
40 FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE AD,D
50 CS=CS*256+D:CS=CS-INT(CS/3179)*3179:AD=AD+1:NEXT:READ D$:IF VAL("&H"+D$)<>CS
THEN PRINTI;"ｷﾞｮｳ ﾉ DATA ｵｶｼｲﾖ!":BEEP:END
60 NEXT
100 BEEP:BEEP:BEEP
110 PRINT"ｶｷｺﾐｶﾞ ｵﾜﾘﾏｼﾀ。 SAVEｦ ｵｺﾅｲﾏｽ。":ON ERROR GOTO 200
120 PRINT"B TAPE(DISK)ｦ ｲﾚﾃ RETURN KEY ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ。":KEY0,""
130 IF INKEY$(1)<>CHR$(13) THEN 130
140 SAVEM"NEW FM-DRIVER.Bin",&HF200,&HFEFF
150 END
200 IF ERL<>140 THEN 230
210 PRINT:PRINT"ｶｷｺﾐ ｴﾗｰｶﾞ ﾊｯｾｲ ｼﾏｼﾀ。"
220 BEEP:RESUME 120
230 ON ERROR GOTO 0
9999 '     +0:+1:+2:+3:+4:+5:+6:+7:+8:+9:+A:+B:+C:+D:+E:+F:SUM
10000 DATA C3,75,FC,C3,3E,FC,C3,14,F9,18,49,2A,FD,FE,7C,B5,9CC
10010 DATA C8,11,46,F2,CD,02,12,CD,83,04,E5,7C,D6,40,26,00,A04
10020 DATA 6F,0E,18,CD,E7,F5,C6,31,CD,C8,04,E1,CD,BA,04,11,84C
10030 DATA 14,00,B7,ED,52,44,4D,1C,ED,78,CD,C8,04,03,1D,20,B78
10040 DATA F7,3E,0D,C3,BC,04,48,C3,DE,20,45,52,52,2E,20,C4,783
10050 DATA D7,AF,B8,00,FE,03,C0,1A,13,E6,5F,FE,46,CA,4C,F9,9E3
10060 DATA FE,53,CA,7D,FA,FE,50,C0,10,07,3E,18,32,BC,F2,18,967
10070 DATA 09,3E,3E,32,BC,F2,78,FE,08,C0,F3,ED,73,D3,FE,31,3A4
10080 DATA FD,FE,F5,08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,927
10090 DATA EB,DD,21,5F,FD,11,28,00,AF,4F,06,08,05,AF,DD,77,912
10100 DATA 14,D5,3E,07,90,32,A0,FE,CD,C0,F5,D1,04,3E,01,DD,7E9
10110 DATA 77,04,DD,77,05,3D,DD,77,02,DD,77,03,18,0B,7E,23,18F
10120 DATA FE,31,3E,00,17,F5,81,4F,F1,DD,77,15,DD,19,10,CC,A25
10130 DATA AF,32,A0,FE,32,FD,FE,32,FE,FE,32,CD,FA,32,D2,FE,218
10140 DATA 3E,08,91,32,9F,FE,CD,17,FC,CD,EF,FB,DD,21,5F,FD,86B
10150 DATA C3,0C,FB,DD,4E,00,DD,46,01,C5,FD,E1,FD,E5,C1,ED,138
10160 DATA 78,FD,23,B7,CA,5E,FA,FE,20,28,F1,FE,40,CA,DD,F7,5D1
10170 DATA FE,3E,CA,3F,F6,FE,3C,CA,43,F6,FE,5E,CA,8A,F6,FE,2D2
10180 DATA 7C,CA,89,F8,FE,3A,CA,A1,F8,FE,5B,CA,D9,F8,FE,5D,311
10190 DATA CA,EF,F8,FE,9F,CA,52,F9,FE,2F,CA,B9,F5,FE,28,CA,412
10200 DATA D7,F9,E6,5F,FE,50,CA,7F,F6,FE,58,CA,24,F9,FE,59,261
10210 DATA CA,63,F5,FE,56,CA,14,F7,FE,52,CA,05,F6,FE,4C,CA,556
10220 DATA 53,F6,FE,4F,CA,26,F6,FE,51,CA,5C,F6,FE,54,CA,07,B18
10230 DATA F9,FE,53,CA,6D,F9,FE,57,CA,9B,F9,CD,83,F3,DA,93,ACA
10240 DATA FA,18,25,D6,41,D8,FE,07,3F,D8,57,FD,E5,C1,ED,78,B68
10250 DATA FE,23,28,0D,FE,2B,28,09,FE,2D,37,3F,C0,3E,0E,18,9E3
10260 DATA 02,3E,07,82,57,FD,23,C9,7A,32,14,F4,21,33,FD,85,7F2
10270 DATA 6F,3E,00,8C,67,DD,7E,0E,86,DD,77,08,57,3A,A0,FE,8BC
10280 DATA C6,28,CD,3B,F5,DD,56,13,DD,72,09,C6,08,CD,3B,F5,9A0
10290 DATA CD,97,F5,AF,DD,77,24,DD,77,25,DD,7E,1F,DD,77,23,848
10300 DATA AF,08,11,00,00,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,19,EB,257
10310 DATA FD,E5,C1,ED,78,FE,26,37,3F,20,22,FD,23,08,3C,08,A53
10320 DATA FD,E5,C1,C5,ED,78,FD,23,E6,5F,D5,CD,83,F3,7A,D1,ACE
10330 DATA C1,38,04,FE,00,28,CE,C5,FD,E1,08,C6,FF,3E,00,17,C60
10340 DATA DD,77,14,EB,E5,DD,4E,0F,CD,D1,F5,0E,08,CD,E7,F5,7A7
10350 DATA DD,75,02,DD,74,03,D1,EB,B7,ED,52,23,24,DD,75,04,9E6
10360 DATA DD,74,05,18,11,FD,E5,C1,ED,78,FE,26,3E,00,20,03,443
10370 DATA 3C,FD,23,DD,77,14,FD,E5,C1,DD,71,00,DD,70,01,C3,2CC
10380 DATA 91,FB,FD,44,FD,4D,ED,78,FE,25,28,26,CD,B1,F4,30,BE1
10390 DATA 05,DD,7E,10,18,09,21,C0,00,4F,CD,E7,F5,38,1D,4F,72D
10400 DATA 06,01,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,2E,79,C0,04,FD,23,2F8
10410 DATA 18,F0,FD,23,CD,B1,F4,38,03,06,01,C9,F1,C3,93,FA,409
10420 DATA D5,C5,54,5D,05,28,07,CB,3A,CB,1B,19,18,F6,C1,D1,C2A
10430 DATA C9,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,24,CA,00,F5,D6,30,D8,025
10440 DATA FE,0A,3F,D8,C5,4F,FD,23,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,D6,34A
10450 DATA 30,38,0E,FE,0A,30,0A,47,79,87,87,87,81,81,80,18,649
10460 DATA E4,79,C1,B7,C9,FD,E5,C1,ED,78,FE,2D,28,07,CD,B1,47B
10470 DATA F4,DA,9C,F4,C9,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,F4,F6,80,C9,9F4
10480 DATA FD,23,CD,06,F5,C9,C5,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FD,23,5F5
10490 DATA CD,2B,F5,38,14,0F,0F,0F,0F,4F,D9,FD,E5,C1,ED,78,C3F
10500 DATA D9,FD,23,CD,2B,F5,38,01,B1,C1,C9,FE,30,D8,FE,3A,5E4
10510 DATA 38,06,D6,07,FE,40,3F,D8,E6,0F,C9,C5,01,01,07,08,45E
10520 DATA ED,78,CB,7F,C2,40,F5,0D,08,ED,79,0C,ED,51,C1,C9,462
10530 DATA D6,60,D8,FE,20,D0,D5,11,A1,FE,83,5F,3E,00,8A,57,5B9
10540 DATA F1,12,C9,CD,B1,F4,DA,93,FA,FD,23,4F,C5,CD,B1,F4,430
10550 DATA C1,DA,93,FA,57,79,CD,3B,F5,F5,D5,CD,50,F5,D1,F1,A0B
10560 DATA D6,30,DA,FC,F2,FE,08,D2,FC,F2,0E,28,CD,CE,F5,01,0A7
10570 DATA 72,FD,09,72,C3,FC,F2,DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,DD,1B8
10580 DATA 86,07,57,3E,08,CD,3B,F5,DD,7E,17,3D,C0,3E,01,16,55F
10590 DATA 02,CD,3B,F5,16,00,C3,3B,F5,21,FC,F2,E5,C3,C5,F5,336
10600 DATA DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,57,3E,08,C3,3B,F5,6F,26,89D
10610 DATA 00,D5,EB,F5,21,00,00,79,CB,3F,30,01,19,CB,23,CB,5AB
10620 DATA 12,B7,20,F4,F1,D1,C9,D5,EB,21,00,00,44,3E,10,EB,36D
10630 DATA 29,EB,ED,6A,B7,ED,42,38,09,13,3D,20,F2,7B,B7,EB,7A2
10640 DATA D1,C9,09,18,F5,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,23,24,707
10650 DATA DD,75,04,DD,74,05,AF,DD,77,02,DD,77,03,DD,77,24,7DB
10660 DATA DD,77,25,C3,45,F4,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,09,D2,93,371
10670 DATA FA,CA,93,FA,3D,87,87,87,87,DD,77,0E,C3,FC,F2,3E,B20
10680 DATA 10,18,02,3E,F0,DD,86,0E,FE,80,D2,93,FA,DD,77,0E,BB2
10690 DATA C3,FC,F2,CD,62,F4,DD,77,10,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,285
10700 DATA 93,FA,FE,09,D2,93,FA,DD,77,0F,C3,FC,F2,DD,7E,11,238
10710 DATA E6,3F,B0,57,3A,A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,C3,FC,F2,CD,7BD
10720 DATA B1,F4,DA,93,FA,0F,0F,47,18,E3,FD,E5,C1,ED,78,FE,257
10730 DATA 2B,28,19,FE,2D,28,48,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,13,A32
10740 DATA 57,3A,A0,FE,C6,30,CD,3B,F5,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,C28
```

★ケンタッキーフライドチキンで「ハンバーグカレーください」と言ったら，ほんとに持ってきた。しかも1,000円ほどとられた。(岐阜市・**森　将則13才**)……【**影：エライ！さすがケンタッキーだ。となりにカレー屋なかった？**】

```
10750 DATA F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,86,F5,57,3E,B89
10760 DATA 30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,CE,00,47,E6,03,FE,03,60C
10770 DATA 3F,78,CE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,72,C3,FC,F2,FD,878
10780 DATA 23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,47,168
10790 DATA 7E,90,F5,57,3E,30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,DE,00,928
10800 DATA 47,E6,03,FE,03,3F,78,DE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,179
10810 DATA 72,C3,FC,F2,CD,1A,F7,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,9C,F4,0C3
10820 DATA 0E,03,CD,CE,F5,3E,50,85,18,3A,FD,23,FD,E5,C1,ED,207
10830 DATA 78,FE,2B,28,16,FE,2D,20,25,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,4A4
10840 DATA F4,ED,44,DD,86,06,38,1C,AF,18,19,FD,23,CD,B1,F4,68D
10850 DATA DA,9C,F4,DD,86,06,FE,80,38,0A,3E,7F,18,06,CD,B1,888
10860 DATA F4,DA,9C,F4,DD,77,06,4F,3A,A0,FE,21,B9,FE,85,6F,4F6
10870 DATA 3E,00,8C,67,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,78,CD,3B,70A
10880 DATA F5,DD,7E,11,E6,07,FE,04,D8,11,08,00,ED,52,F5,7E,75A
10890 DATA CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,70,CD,3B,F5,F1,FE,05,D8,B32
10900 DATA 11,08,00,ED,52,F5,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,68,7C6
10910 DATA CD,3B,F5,F1,FE,07,C0,11,08,00,ED,52,7E,CD,CA,F7,02E
10920 DATA 57,3A,A0,FE,C6,60,CD,3B,F5,C9,C5,47,3E,7F,91,80,B99
10930 DATA 47,3A,D2,FE,80,FE,80,38,02,3E,7F,C1,C9,FD,44,FD,870
10940 DATA 4D,ED,78,21,FC,F2,E5,FE,56,CA,2A,F7,FE,76,CA,2A,11D
10950 DATA F7,E1,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,21,D2,93,FA,26,00,6F,391
10960 DATA 29,29,29,29,29,EB,2A,5D,FD,19,56,23,3A,A0,FE,42,A53
10970 DATA FE,07,20,07,3E,0F,CD,3B,F5,18,2D,B7,20,2A,AF,CB,5FA
10980 DATA 70,28,01,3C,DD,77,17,3E,01,16,02,CD,3B,F5,16,00,506
10990 DATA CD,3B,F5,56,23,3E,18,CD,3B,F5,56,23,3C,CD,3B,F5,451
11000 DATA 56,3E,1B,CD,3B,F5,18,02,23,23,7E,E6,78,DD,77,07,9AB
11010 DATA 23,56,3A,A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,DD,72,11,C6,18,23,3BF
11020 DATA 56,CD,3B,F5,DD,72,12,C6,08,23,56,CD,3B,F5,F5,CD,1D5
11030 DATA 50,F5,F1,C6,08,30,F2,23,56,CB,FA,3E,19,CD,3B,F5,6DE
11040 DATA DD,7E,06,CD,64,F7,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,F4,30,02,6E0
11050 DATA 3E,02,DD,77,16,FD,E5,C1,DD,71,0A,DD,70,0B,C3,FC,757
11060 DATA F2,FD,E5,C1,ED,78,FE,7C,20,1B,FD,23,DD,35,16,CA,828
11070 DATA FC,F2,03,DD,70,27,DD,71,26,DD,4E,0A,DD,46,0B,C5,AEB
11080 DATA FD,E1,C3,FC,F2,DD,7E,16,3D,C2,FC,F2,DD,4E,26,FD,1EC
11090 DATA 69,DD,46,27,FD,60,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,02,3E,02,1FD
11100 DATA DD,77,18,FD,E5,C1,DD,71,0C,DD,70,0D,C3,FC,F2,DD,144
11110 DATA 7E,18,B7,28,06,DD,35,18,CA,FC,F2,DD,4E,0C,DD,46,162
11120 DATA 0D,C5,FD,E1,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,FA,4F,CD,18,43B
11130 DATA F9,C3,FC,F2,FE,02,C0,4E,21,26,26,CD,E7,F5,32,05,655
11140 DATA FC,C3,EF,FB,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,06,20,0D,21,11,206
11150 DATA F3,36,3C,21,16,F3,36,3E,C3,FC,F2,3D,C2,93,FA,21,3A0
11160 DATA 11,F3,36,3E,21,16,F3,36,3C,C3,FC,F2,05,28,0C,1A,BA1
11170 DATA 18,0B,CD,B1,F4,21,FC,F2,E5,30,02,3E,08,32,CA,FA,1AD
11180 DATA 32,D1,FE,3E,34,32,CD,FA,AF,32,D2,FE,C9,CD,B1,F4,72C
11190 DATA DA,93,FA,DD,77,19,FD,23,CD,E5,F4,DA,93,FA,DD,77,6A1
11200 DATA 1A,FD,23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,1D,FD,23,CD,B1,749
11210 DATA F4,DA,93,FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,1D8
11220 DATA FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,09,DD,7E,0E,C16
11230 DATA B7,0F,0F,0F,0F,3C,0E,0C,CD,CE,F5,E5,FD,E5,C1,ED,B06
11240 DATA 78,FD,23,CD,83,F3,7A,DA,9C,F4,21,48,FD,85,6F,3E,C0E
11250 DATA 00,8C,67,7E,C1,81,C9,CD,A8,F9,22,30,FA,F5,FD,23,8C0
11260 DATA CD,A8,F9,FD,23,C1,90,38,15,F5,CD,62,F4,26,00,6F,473
11270 DATA CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,CD,E7,F5,18,1C,ED,44,B9E
11280 DATA F5,CD,62,F4,26,00,6F,CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,A4E
11290 DATA CD,E7,F5,EB,21,00,00,B7,ED,52,DD,75,24,DD,74,25,197
11300 DATA F1,DD,77,02,AF,DD,77,03,3C,DD,77,04,DD,77,05,21,49A
11310 DATA 00,00,11,15,00,ED,52,DD,7E,0E,86,57,3A,A0,FE,C6,0BD
11320 DATA 28,CD,3B,F5,DD,72,08,DD,56,13,C6,08,CD,3B,F5,DD,552
11330 DATA 72,09,CD,97,F5,DD,7E,1F,DD,77,23,C3,45,F4,FD,7D,413
11340 DATA DD,77,00,FD,7C,DD,77,01,3E,01,DD,77,15,21,9F,FE,24E
11350 DATA 35,C2,B1,FA,CD,7D,FA,FD,21,01,00,18,19,CD,0F,FC,68B
11360 DATA 21,FF,FD,01,28,00,16,07,3E,08,CD,3B,F5,15,20,FA,033
11370 DATA C3,3B,F5,CD,7D,FA,FD,2B,FD,22,FD,FE,FD,E1,DD,E1,AC3
11380 DATA E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,798
11390 DATA 4D,11,28,00,DD,19,3A,A0,FE,3C,E6,07,32,A0,FE,C2,B0B
11400 DATA 0C,FB,21,D1,FE,35,C2,D3,FA,36,00,23,7E,00,FE,7F,BB5
```

```
11410 DATA D2,74,FA,FD,E1,DD,E1,E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,71B
11420 DATA F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,4D,ED,73,D3,FE,31,FD,FE,F5,64E
11430 DATA 08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,01,01,1A,49A
11440 DATA ED,78,E6,40,C2,00,FB,F3,DD,21,5F,FD,DD,7E,15,3D,057
11450 DATA CA,B1,FA,DD,7E,06,CD,67,F7,21,23,00,DD,54,DD,5D,6DF
11460 DATA 19,7E,B7,CA,3B,FB,35,C2,91,FB,2B,77,2B,DD,7E,1A,498
11470 DATA CB,2F,CB,B7,77,2B,AF,77,C3,3E,FB,2B,2B,2B,7E,DD,291
11480 DATA 86,19,77,D2,91,FB,23,46,DD,4E,08,DD,7E,09,CB,78,3C3
11490 DATA CA,6B,FB,DD,96,1D,DD,77,09,79,DE,00,57,E6,03,D6,451
11500 DATA 03,3F,7A,DE,00,DD,77,08,C3,80,FB,DD,86,1D,DD,77,AA5
11510 DATA 09,79,CE,00,57,E6,03,D6,03,3F,7A,CE,00,DD,77,08,08A
11520 DATA 05,78,E6,7F,C2,90,FB,DD,7E,1A,E6,7F,80,EE,80,47,755
11530 DATA 70,DD,66,08,DD,6E,09,DD,5E,24,DD,56,25,19,7C,E6,029
11540 DATA 03,FE,03,C2,B1,FB,7A,17,3E,00,17,17,94,ED,44,3C,96F
11550 DATA 67,3A,A0,FE,C6,28,54,CD,3B,F5,DD,74,08,C6,08,55,388
11560 DATA CD,3B,F5,DD,75,09,DD,6E,02,DD,66,03,7C,B5,CA,E0,783
11570 DATA FB,2B,DD,75,02,DD,74,03,7C,B5,CC,C0,F5,C3,B1,FA,2B0
11580 DATA DD,35,04,C2,B1,FA,DD,35,05,C2,B1,FA,C3,F3,F2,01,B57
11590 DATA 04,07,3E,07,ED,79,3E,20,ED,79,3E,58,ED,79,0E,07,BF9
11600 DATA 3E,C7,ED,79,3E,00,ED,79,21,E8,FA,22,5E,00,C9,01,26E
11610 DATA 04,07,3E,03,ED,79,C9,11,27,00,21,5F,FD,3E,40,0E,231
11620 DATA 00,71,23,77,19,C6,18,20,F8,C9,3E,40,0E,00,21,C1,ACE
11630 DATA FE,71,23,77,23,47,ED,49,C6,18,20,F5,18,D9,FE,03,9B8
11640 DATA C0,78,B7,C8,1A,D6,30,D8,28,E0,3D,FE,08,D0,C5,DD,986
11650 DATA E1,21,C1,FE,87,85,6F,3E,00,8C,67,E5,4E,23,46,13,0A2
11660 DATA DD,E5,E1,25,28,08,1A,ED,79,13,03,25,20,F8,ED,61,698
11670 DATA E1,71,23,70,C9,1A,FE,20,D0,0E,20,D5,CD,CE,F5,EB,709
11680 DATA 2A,5D,FD,19,D1,13,1A,FD,6F,13,1A,FD,67,FD,46,64,9B9
11690 DATA FD,7E,1E,0F,0F,B0,77,23,FD,7E,28,77,23,FD,7E,50,300
11700 DATA 77,23,FD,46,14,FD,7E,0A,87,87,87,80,77,23,FD,46,490
11710 DATA 00,FD,7E,5A,0F,0F,B0,77,23,FD,46,3C,FD,7E,32,87,8F0
11720 DATA 87,87,87,B0,77,23,11,04,00,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,B7F
11730 DATA FC,FD,2B,FD,2B,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,FC,11,14,00,6A8
11740 DATA 19,FD,7E,40,F6,80,77,C9,E5,FD,46,48,FD,7E,52,FE,C5B
11750 DATA 08,DA,F8,FC,ED,44,C6,04,87,87,87,87,B0,77,19,FD,A8D
11760 DATA 7E,34,77,19,FD,46,02,FD,7E,3E,0F,0F,B0,77,19,FD,258
11770 DATA 46,0C,FD,7E,66,0F,B0,77,19,FD,46,16,FD,7E,5C,0F,844
11780 DATA 0F,B0,77,19,FD,46,20,FD,7E,2A,87,87,87,87,B0,77,8B6
11790 DATA E1,23,C9,18,1A,0C,0E,11,12,15,19,1C,0D,10,12,14,307
11800 DATA 16,16,19,0B,0D,10,11,14,09,0B,00,02,04,05,07,0A,0AA
11810 DATA 0C,01,03,05,06,08,08,0A,FF,01,03,04,06,00,EE,00,9BA
```

《リスト3》LIFE FORCE−肝臓ステージ−のBGMプログラム・リスト

```
10   '-----------------------------------------------------------------
20   '
30   '                        <<Life Force>>
40   '
50   '                         (c) KONAMI
60   '                                             The 5th of May in 1988
70   '-----------------------------------------------------------------
99   '--------------------------------------------------------<< Init.    >>
100 DEFINT A-Z:INIT:WIDTH 80:CLS0:SCREEN:OPTIONSCREEN 2:DIM A(4,10)
110 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
120 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
130 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o414p3^20v10s0,0,0,0"):NEXT
140 A=USR3(120):A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
150 M$="LIFE FORCE ...........":LOCATE 28,13:PRINT M$
999  '--------------------------------------------------------<<Tone Data >>
1000 '--------------------------------------------------------< Main...  >
1010 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1020 '     AF   OM   WF   SY   SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI     ﾍﾞｰﾏｶﾞ 88 年 3 月 ｺﾞｳ
1030 DATA 44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
```

★ある夜の悲劇：コーヒーなんぞすすりながら，プログラムを打ち込んでいる途中，いきなりブレーカーがとんだ。その犯人はもしや…。(山梨県竜王町・オロナミン今野15才)……【影：そう，犯人はコーヒーなのだ。】

```
1040 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME     P.52 ﾖﾘ
1050 DATA 31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  2,  7,  0,  0
1060 DATA 18, 10,  0,  6,  1,  0,  0,  8,  7,  0,  0
1070 DATA 31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  4,  3,  0,  0
1080 DATA 31, 10,  0,  6,  1,  0,  0,  4,  3,  0,  0
1090 B$=USR1(CHR$(0)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
2000 '-----------------------------------------------------< Hi Hat     >
2010 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
2020 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI     V.I.P. ﾈｲﾛ
2030 DATA 59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
2040 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME     H-H Close ﾖﾘ
2050 DATA 26,  4,  0,  2,  3, 15,  0, 14,  0,  1,  0
2060 DATA 26,  8,  0,  2,  7, 27,  0,  6,  0,  1,  0
2070 DATA 26, 22,  0, 10, 11, 17,  0,  7,  0,  2,  0
2080 DATA 22, 18,  0,  8, 15,  5,  0,  0,  0,  0,  1
2090 B$=USR1(CHR$(1)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
3000 '-----------------------------------------------------< Bass       >
3010 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
3020 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI     V.I.P. ﾈｲﾛ
3030 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
3040 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME     E Bass 2 ﾖﾘ
3050 DATA 31,  2, 20,  0,  0, 23,  1,  1,  0,  0,  0
3060 DATA 31,  2, 10,  6,  0,  0,  1,  1,  3,  0,  1
3070 DATA 31,  2, 10,  4,  0, 15,  2,  0,  0,  0,  0
3080 DATA 20,  2, 10,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0,  1
3090 B$=USR1(CHR$(2)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
4000 '-----------------------------------------------------< Tom        >
4010 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
4020 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI     ﾍﾞｰﾏｶﾞ 88 年 3 月 ｺﾞｳ
4030 DATA 62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
4040 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME     P.53 ﾖﾘ
4050 DATA 31, 13,  5,  5,  2,  4,  0,  0,  0,  1,  0
4060 DATA 31, 17, 11,  8, 10, 12,  0,  0,  0,  0,  0
4070 DATA 31, 15,  6,  7,  7,  0,  0,  0,  0,  0,  0
4080 DATA 31, 10,  8,  8,  8,  0,  0,  0,  0,  0,  0
4090 B$=USR1(CHR$(3)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
5000 '-----------------------------------------------------< Bass....   >
5010 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
5020 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI     ﾍﾞｰﾏｶﾞ 88 年 4 月 ｺﾞｳ
5030 DATA 62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
5040 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME     P.48 ﾖﾘ
5050 DATA 31,  0,  0,  1,  0,  0,  0,  8,  0,  0,  0
5060 DATA 31, 24, 19,  9,  6,  0,  0,  8,  0,  0,  0
5070 DATA 31,  0, 17,  9,  0,  0,  0,  1, -3,  0,  0
5080 DATA 31,  0, 18,  9,  8,  0,  0,  1,  3,  0,  0
5090 B$=USR1(CHR$(4)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
6000 '-----------------------------------------------------< Snare...   >
6010 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
6020 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI     V.I.P. ﾈｲﾛ
6030 DATA 60, 15,  2,  0,200,  0,  0,  0,  0,  3,  0
6040 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME     SnareDrum1 ﾖﾘ
6050 DATA 31,  0,  0,  1,  0,  0,  0, 12,  0,  3,  0
6060 DATA 28, 17,  0,  8, 15,  7,  1,  1,  0,  0,  1
6070 DATA 30, 17,  0,  9, 13, 37,  1,  0,  0,  2,  0
6080 DATA 28, 15,  0,  7, 15,  0,  2,  1,  0,  0,  1
6090 B$=USR1(CHR$(5)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
9999 '----------------------------------------------------<< MML Data >>
10000 '----------------------------------------------------< Drums      >
10010 M1$="T177@4V15Q8O2L64S255,-127,0,0[
10020 B$=USR2("1"+M1$)
10030 BS1$="@4V15O2F&E&E-&D&D-&C&>B&B-<":BS2$="@4V15O2F&E&E-&D
10040 SN1$="@5@V127O3E&E-&D&D-&C&>B&B-&A<"
10050 MT1$="@3O5V14P2G&G-&F&EP3F&E&E-&DP1>A&A-&G&G-<R16
10060 MT2$="@3O5V14L64P2G&G-&F&ER16P1V14>A&A-&G&G-<@1V15Q6O4P2L16B
10070 MA$=STRING$(2,BS1$+"R8"+SN1$+"R8"):MB$=SN1$+BS2$+BS2$+SN1$+BS1$
10080 MC$=BS1$+BS2$+BS2$+SN1$+"R8"
10090 FOR J=1 TO 2
10100 FOR I=1 TO 3:B$=USR2("1"+MA$):NEXT
10110 FOR I=1 TO 2:B$=USR2("1"+MB$):NEXT
10120 B$=USR2("1"+MA$)
10130 FOR I=1 TO 2:B$=USR2("1"+BS1$+BS1$+SN1$+BS1$+"R8"+BS1$+SN1$+"R8"):NEXT
10140 B$=USR2("1"+BS1$+BS1$+SN1$+BS1$+SN1$+BS1$):B$=USR2("1"+MT1$)
10150 NEXT
10160 FOR I=1 TO 20:B$=USR2("1"+MC$):NEXT
10170 FOR I=1 TO 5:B$=USR2("1"+BS1$+BS1$+SN1$):NEXT
10180 B$=USR2("1R8]\32]")
10190 '----------------------------------------------------< Melody     >
10200 M1$="@0V12L8Q5O3[":M2$="@0V11L8Q6O3^56["
10210 M3$="@0V9L8Q6O3^72R16[
10220 B$=USR2("2"+M1$):B$=USR2("3"+M2$):B$=USR2("4"+M3$)
10230 MA$="G4.F+4RA4.G4RE4EF+ G4F+A4RG2.A2 B4.A4R<C4.>B4RG4B<C+ D4C+E4R
10240 MB$="G2F+2A2G2 F+4.G&G2RCDEGEDC
10250 FOR I=2 TO 4
10260 B$=USR2(HEX$(I)+MA$+"D2&D4.C+>BA"+MA$+"F+1R4")
10270 B$=USR2(HEX$(I)+MB$+"F+4.D&D2R>GAB<D>BAG<"+MB$+">A4.B&B2&B2.A4]\32]")
10280 NEXT
10290 '----------------------------------------------------< Sub...     >
10300 M1$="@0V11L8Q5O2[":M2$="@0V9L8Q6O2^42R16[
10310 B$=USR2("5"+M1$):B$=USR2("6"+M2$)
10320 MA$="B4.A4R<C4.>B4RG2 B4A<C4R>B4.GB<E
10330 MB$="D>A<DF+ D4.C4RE4.D4R>B4<G4
10340 MC$="RCDCR>B<C>BRABARGAG R<CDC>RB<C>BRABARGAG
10350 FOR I=5 TO 6
10360 B$=USR2(HEX$(I)+MA$+MB$+"F+4EG4RF+2E4D4C4"+MA$+">"+MB$+"B4A<C+4RD1R4")
10370 B$=USR2(HEX$(I)+MC$+"RGAGRF+GF+REF+ERDED<"+MC$+"F+4.F4.E4.E-2.R>]\32]")
10380 NEXT
10390 '----------------------------------------------------< Bass       >
10400 M1$="@2V12L8Q6O2["
10410 B$=USR2("7"+M1$)
10420 MA$=STRING$(14,"E<E>")+"F+<F+>F+<F+>":MB$=STRING$(8,"G<G>")
10430 MC$=STRING$(5,"B<B>")
10440 MD$="<"+STRING$(8,"C<C>G<C>")
10450 B$=USR2("7"+MA$+MB$+MC$+"<C+<C+>D<D>D+<D+>>")
10460 B$=USR2("7"+MA$+MB$+MC$+"<C+<C+>D<D>>B<B>")
10470 B$=USR2("7"+MD$+">G<GDG>G<GDG>G<GDG>G<A>B<B>")
10480 B$=USR2("7"+MD$+">EB<E>G<DGCG<C>>F<CFA<CF4>>]\32]")
10490 '----------------------------------------------------< Hi Hat     >
10500 M1$="@1V15L16Q6O4P2[
10510 B$=USR2("8"+M1$)
10520 MA$=STRING$(128,"B"):MB$=STRING$(12,"B")
10530 MC$=STRING$(5,"R4B8")
10540 B$=USR2("8"+MA$):B$=USR2("8"+MA$)
10550 FOR I=1 TO 10
10560 B$=USR2("8"+MB$+MT2$)
10570 NEXT
10580 B$=USR2("8"+MC$+"R8L16]\32]")
10590 '---------------------------------------------------<< Play...    >>
10600 A$=USR4("P00001100"):COLOR 2
10610 FOR I=1 TO 24:LOCATE 28,13:PRINT LEFT$(M$,I);:PAUSE3:NEXT
10620 A$=USR4("P11111111"):COLOR 7
10630 END
```

X1シリーズ

★予備校とかけて，ドラゴンクエストⅢととく。その心は，はまるとなかなかぬけられない。(愛知県一宮市・ＳＫＹ戦争の犠牲者18才)……【影：そこのドブにはまると足がぬけなくなるんだよな。とボケてみたりして。】

あくせすROOM

創刊70号ザ・ベスト・プログラマー・コンテスト

順位	機種名	作品名	得票数
1位	MSX	The CURSE of WHITE DRAGON	371
2位	PC-6001mkII SR	PAKURIDIUS	277
3位	PC-8001	DRAGON MASTER	262
4位	MZ-2500	GIRUGA	252
5位	PASOPIA 7	無題	236

（7月18日現在の集計結果です。）

編：いよいよ，創刊70号ザ・ベスト・プログラマー・コンテストの作品がすべてでそろいあとは結果発表を待つばかりになりましたね。

Dr.D：そうじゃな，ふりかえって見てみると，今回のコンテストは，非常にレベルの高い作品が多かったな。ＰＣ-8001とかＭＺ-700，ＰＣ-6001などの古い機種もがんばっていて，たいへんおもしろかった。

編：そうですね。来月号でいよいよ，ベスト・プログラマーが発表されます。はたして，５か月15,000本の投稿の頂点に立つのはどのプログラムか？今から楽しみですネ!!

Dr.D：それじゃあ，先月号掲載分の人気投票の結果に移ろう。MSXの『The CURSE of WHITE DRAGON』が圧倒的強さを見せたな。そのあとは，PC-60ＳＲ，PC-8001，ＭＺ-2500，PASOPIA 7と古い機種ががんばっている。

編：５位以降は，ＭＳＸの『揚子江』，Ｘ１『タコが嫌いなヒトデ君』，ＭＳＸ『SAVE IDOLS』とつづいています。

読者のあくせすコーナー

○我らが『G-CLUB』では，ゲームのあらゆる面を追求すべくヤル気のある人を募集しています。興味のあるかたは，往復ハガキで下記の住所まで。
（〒140 東京都品川区大井７-17-16 ランテルナ山王204 渡辺方・G-CLUB &GAME-KIDS編集部）

○『ＺＩＰ-Ｘ１』では，Ｘ１ユーザーの第２期会員を30名前後募集しています。活動内容は会誌の発行やプログラム製作などで，初心者の方も大歓迎です。Ｘ１ユーザーのかた，どしどしお便りください（会誌希望は300円同封の上）。
（〒037-03 青森県北津軽郡中里町豊島・工藤 隆）

○『BRAIN'S CLUB』では，ベーマガを読んでいるＭＳＸユーザーを大募集します。プログラムを打ち込むのがめんどうだと思っている人，ぜひ60円切手を同封して下記の住所まで。
（〒245 神奈川県横浜市泉区中田町613-4・有馬好聡）

○４月号で紹介してもらった『ベーマガいんふぉめ～る』の住所が変わりました。本がほしいかた，または，会員になりたいかたは60円切手を同封して下記の住所まで。
（〒164 東京都中野区南台3-26-21-403・高田春之方『B.I.』編集部）

○おたよりには住所を忘れずに（編）。

明日のSTAR PROGRAMER

「半魚人伝説II」
〔島根県安来市・吉田尚史〕

「北極物語」
〔神奈川県小田川市・佐井川泰治〕

「PEAR MUSIC」
〔北海道恵庭市・まっぴー〕

「BALL ATACK」
〔神奈川県相模原市・中村明博〕

「SCENE」
〔福岡県飯塚市・本田啓太郎〕

「ガンバレ！カズヒロくん」
〔北海道札幌市・かず＆たか〕

「UP！UP！UP！」
〔大阪府守口市・飛峪龍一〕

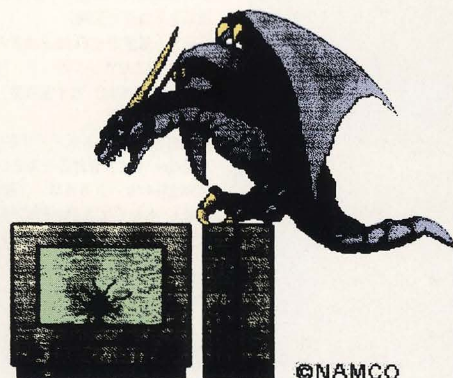
投稿ありがとう!!

BLACK-HOM／高峰勇一／末松賢司／小熊博明／藤本修一／米丘 学／薄井＆小道／中田譲二／村岡輝栄／杉浦臣光／佐々木将一／榊原 康／藤石達也／久田博元／石井秀樹／川窪 孝／高昌雄希／佐藤寿洋／柴田太郎／おくちゃん／土屋晃人／SKELTON／渡部礼司／中村貢三／田中義人／山路弘樹／飯塚正樹／長野和之／柿内一宏／木下研一／境 達博／斉藤秀樹／By ズオ／BAD BOY／星合健二／本村 仁／曽根直人／松井幸次郎／峠 恒司／羽柴 健／森岡伸夫／小池智則／稲葉 忠／矢野敏康／小田武之／HOGS／宮崎啓介／太田拓康／おお！ぴいび♥／山梨克範／石川尚人／鹿山忠雄／武藤尊裕／柳田靖史／岩本篤典／石川 修／平野宏明／山藤幸博／樗木健二／鵜坂智則／高村昌和／「CYS」／荘司真吾／小野孝臣／GONTA／寺沢 宣／ゲロディシ／西本修治／Out of memory／ミトッチ／米マガ／江頭 祖／佐井川泰治／乗次 孝／樋口大輔／中川 淳／駒井健也／羽柴宏之／ばぽん／新野恵貴／桝田雅裕／大石宅磨／今吉英司／堀川拓也／吉田弘二／高橋幸児／大滝剛徳／藤原潤一／和田満好／佐藤 剛／マジンガーＭＺ／森 俊彰／伊藤輝彦／小笹妙子／小林照美／野沢真之助／青山尊士／山之内洋一／桑田明信／船木茂仁／木下 信／遊座亜紀雄／木本雅彦／成岡良和／桜井 勇／溝口康弘／水島 潮／菅野哲也／矢野周一／田辺恒太／内田 隆／丸山 岳／TPM.ＣＯ／大谷裕之／渋谷俊夫／ＦＩＥ／岡村克宜／田村清朗／佐々木正則／石川健一／Fa-Fa／江原靖弘／川口 洋／大島 敬／望月吉晴／鈴木克美／ＦＯＯＬ ＳＯＦＴ／テレビ君／まき・ろうえる／酒寄政章／NYAM／庄司雄一／河野匡格／平健次郎／須田拓行／桑原智成／渋谷恵太／長谷川渡／塚田栄治／児玉完司／川寄圭喜／安岡 毅／深谷 崇／中川 崇／岩原裕二／木村洋行／山本浩之／重枝賢二／不良公務員／三浦知子／毛呂山Qten／中川貴夫／吉田明夫／中村勇一

★今月も，まだまだたくさんの人たちの投稿がありました。紹介できなかった人たちごめんなさい。これからも，どしどし投稿してくださいネ。

マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

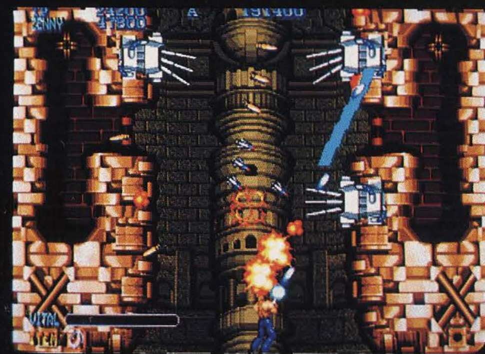


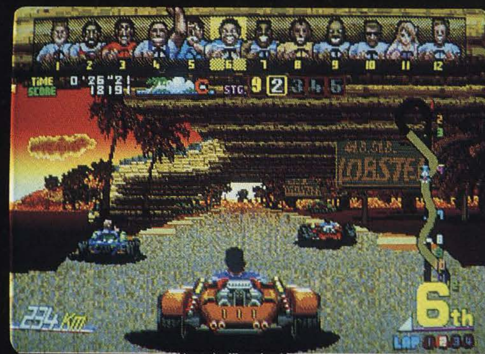
©NAMCO

このコーナーは，ビデオゲームやパソコンゲームなど，「スーパーソフト」と呼べるすぐれたゲームソフトを紹介しているコーナーです。

最新ビデオゲームを，攻略法をまじえて紹介する「ビデオゲーム・コーナー」や，本誌ではおなじみの山下章先生が，するどい切り口でゲームを評論する「ホンキでPlay ホンネでReview」をはじめ，X68000版のゲームソフトをいち早く紹介する「チャレンジ！X68000」などで構成されています。

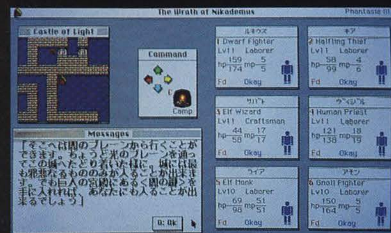
このコーナーで取りあげてほしいゲームソフトがありましたら，編集部までお知らせください。編集部では，みなさんの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。



















T&ESOFT®

全編アニメーション!

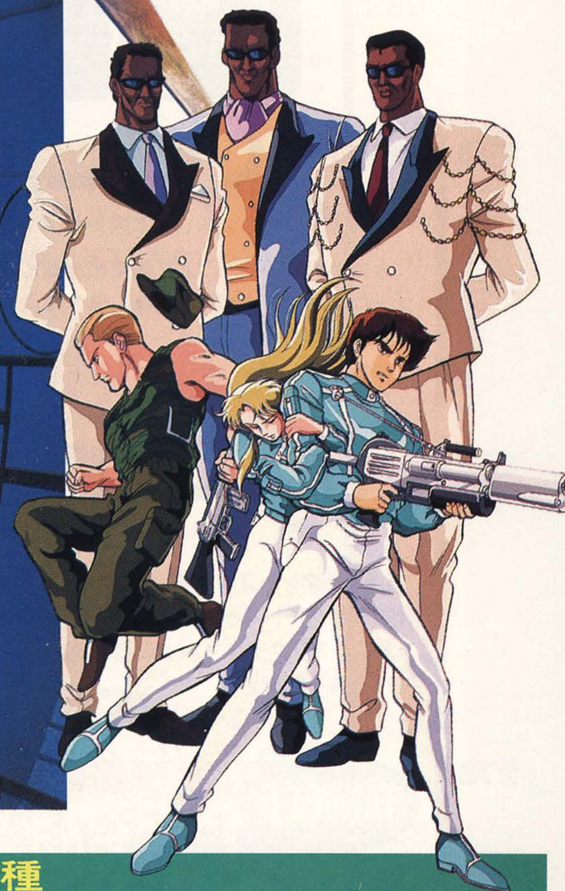
これがA.V.G.(アドベンチャーゲーム)の夢だった……。

OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、
太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した。
2人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事バーナード星に到達し、
多大な成果を満載し帰路についた。
最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、
エウロパ基地目指して順調に飛行を続けていた。
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入って8ヶ月目に異変が起きた。
姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々に外れていった。
「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々な思惑が絡み、
そこには幾多の陰謀がうごめいていた。
結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、
人類にとって最悪の事態を引き起こすことになる。
鍵となる「メロディーモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、
そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、
「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ"ラクーン"が冷たい音声で告げる。
「最深心理層に未確認回路侵入、ニューロ・サーキット破損……
カウントダウンスタート、太陽系消滅まで……」

A.V.G.が変わる!!

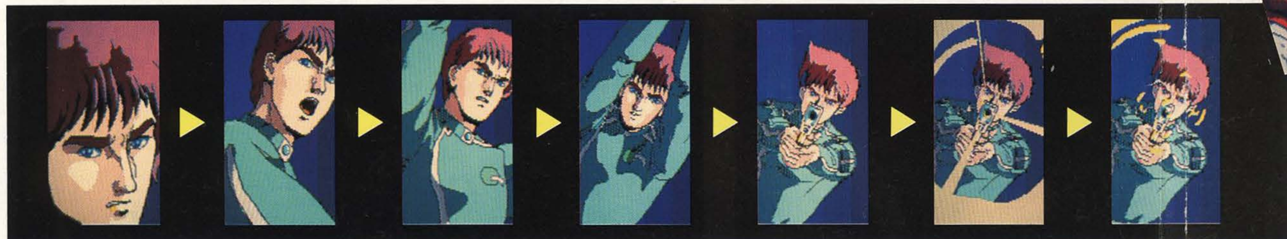
★"画面数"という言葉は死語になる。"全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウインドゥ表示により、操作性を大幅に向上。〔マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応〕
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
・PC-88SR:サウンドボードII対応のステレオサウンド。
・MSX2:FM-PAC(松下電器製)対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
・PC-98V:サウンドボード対応のFM音源サウンド。
・X1 turbo:FM音源対応のステレオサウンド。
★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PAC(松下電器製)に可能。
★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応。



S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

●オープニングデモ(部分抜粋)





発売機種

●PC-8801mkIISR以上(2ドライブ専用) 5"2D・6枚組 ¥8,800
●MSX2(RAM64K以上 VRAM128K以上) 3.5"2DD・3枚組 ¥8,800
●PC-9801VM/VX、PC-286V・5"2HD・2枚組 ¥8,800
●PC-9801UV/UX、PC-286U・3.5"2HD・2枚組 ¥8,800
●X1turboシリーズ(2ドライブ専用) 5"2D・6枚組…………¥8,800
(全機種T&E SOFT特製ディスケットケース及びメロディーモジュール付)

すべての X1 ユーザーのために

FOR X1 SPIRIT

ハイドライド3発売中!!





■PC-98版、X1版ハイドライド3の特徴

★アクティブロールプレイングゲームの最高峰。城、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、想像を超えた驚異のパラレルワールド。

★マップ、アイテム、キャラクター数等、総ての面で前作ハイドライドⅡより、大幅にアップ。時間の概念まで加わり、時刻によって風景の色合いも変化。

★ソフトウエア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。1400にもおよぶマップパーツは、広大なフェアリーランドも美しく再現。

★BGMは、X1版ではPSG、ステレオFM音源に対応。PC-98版もFM音源(サウンドボード装着の場合)に対応。

★さらに操作性を向上させたマルチウィンドゥ。ゲームスピードも習熟度に合わせて、アナログ的に変更可能。

★ジョイスティック対応。(PC-9801UV/UX、PC-286Uを除く。)

COMING SOON! PC-9801



★PC-9801VM/VX、PC-286V……5″2HD……¥7,800
★PC-9801UV/UX、PC-286U……3.5″2HD……¥7,800
★X1/turboシリーズ(2ドライブ専用)……5″2D・2枚組……¥7,800

※PC-98版は、400ライン高解像度ディスプレイが必要です。
※PC-98版は、PC-9801/E/F/M/U/VF/XA/LTでは作動いたしません。

★PC-8801mkⅡSR(FA,MA,VA)(2ドライブ専用)5″2D・2枚組
★MSX (RAM16K以上)4メガロム
★MSX2 (VRAM128K以上)4メガロム
各¥7,800

●MSXマークはアスキーの商標です

「ミュージック・フロム・ハイドライド3」

オリジナル・サントラ&スーパー・アレンジの“楽譜付”全曲集!!
キングレコードより絶賛発売中!



1. Main Theme (ハイドライド3・メインテーマ)
2. Theme of Production (初期ウインドウのテーマ)
3. Fairyland (地上のBGM)
4. Out of freedom (街のBGM)
5. O・M・I・S・E (Shop Window BGM)
6. The Skyscraper (200階の塔のBGM)
7. Dragon!! (ドラゴンがいる洞窟でのBGM)
8. Light Metal (失われた宮殿でのBGM)
9. Mystorious Dimension (異次元の地上のBGM)
10. Battle in The Splash Cave (禁断の洞窟でのBGM)
11. Chaos Separater (最終基地内部のBGM)
12. Gayzac (ガイザック出現のテーマ)
13. Ending 1 (消滅)
14. Ending 2 (新たなる創造主)

■CD:K30X-7706 ¥3,000 ■LP:K25G-7706 ¥2,500
■CT:K25H-4706 ¥2,500

アタック'88入場引換券 ベーマガ 9月号

ATTACK'88 in SUZUKA

今夏のアタック※は、鈴鹿サーキットだぁ〜。

ふ〜っふっふっふ、なんと今年のアタックはね昨年秋、日本全国のカーキチ野郎を、こ〜ふんのウツボカズラ……いやいや興奮のるつぼに陥れた、F1日本グランプリ会場・鈴鹿サーキットで行われるのだっ!!

「ほとんど主催者側の趣味じゃないか!」と罵られそ〜だけど、ちつは、ほんと〜にそ〜なんです。開発スタッフのみんなも、いつになく燃えてるんですよ。んも〜、みんな勝手だなぁ。

ま、そ〜ゆ〜わけて、鈴鹿サーキットでやるからには、サーキットコースがメイン会場になるわけで……なんと、レーシンクカート(ゴーカートちゃないよ)を使って憧れのサーキットを爆走できるんだ。

ハンドル自慢のT&Eの連中や、噂を聞きつけて無理矢理やって来たキョーカイ著名人も参加するんて、こりゃ〜暑い夏になりそうだぜ。優勝者にはトロフィーとシャンハンのシャワーがもれなく貰えるよん(たぶん)

その他にも、ついでと言っちゃあセータクすぎる怒濤の新作発表会もある。また、入場者にプレゼントを用意しているからネ……とにかく、みんな8月20日は鈴鹿サーキットに集まるのだ!!

※アタックとは、ユーザーとゲームデザイナーがいっしょに楽しむ、T&E SOFT主催のイベントです。毎年2回各地で開催しています

日時:8/20(SAT)
午前11時30分〜午後4時

会場:鈴鹿サーキット
三重県鈴鹿市稲生町7992番地

入場無料!!
サーキット入場料は、T&E SOFTが負担します。なお、入場希望の方は、左横にあります〈アタック'88入場引換券〉を切り取って、アタック'88当日必ず持参してください。引換券1枚で5名まで入場できます

雨天決行!!
雨天の場合は内容を変更して開催します

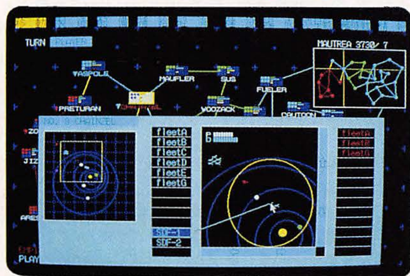


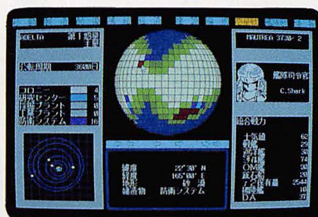
■交通機関
●近鉄名古屋線:白子(しろこ)駅下車
(近鉄・普通 急行 特急停車)
白子駅西口から鈴鹿サーキット行無料直行バス運行
(ただし、午前11時〜正午、午後4時〜5時の時間帯)

●東京駅から3時間
東京駅(新幹線2時間)、名古屋駅(近鉄特急50分)白子駅(鈴鹿サーキット行無料直行バス10分)

●大阪駅から2時間
大阪難波駅(近鉄特急1時間50分)、白子駅(鈴鹿サーキット行無料直行バス10分)

ウケてます。シミュレーションの新しい旋風(かぜ)


▲戦略を練るメインスクリーン


▲3－D表示による惑星戦

★星系数30、総惑星数151にも及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を、緻密にシミュレート。
★軍事的戦略に加え、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右。
★各星系内は想定実座標によって表現され、平均5個の惑星が軌道上を移動。
★合計151の惑星は、それぞれ変化に富んだ地形で構成され、各種建造物保有。
★ディーヴァ1〜6のストーリーも、各シチュエーションにより、シナリオを設定。
★データ互換により、他6機種の主人公も艦隊司令官に任命可能。

PC-9801 (PC-286シリーズ作動可)
●VM/VX………5"2HD………………¥7,800
●UV/UX………3.5"2HD………………¥7,800

絶賛発売中—!


▲人工知能艦隊戦

創立5周年記念作品
ディーヴァ・ストーリー7〈終章〉

カリ・ユガの光輝

T&Eマガジン No.18 請求券 ベーマガ9月号

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.18ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)



T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770



ANGELUS

アンジェラス～悪魔の福音～

ペルーで… 日本で… そしてロンドンでも…!?
世界各地で突然発生した謎の奇病。
その原因をつきとめるべく記者ブライアンは調査を開始する。
すべての現象が同一線上で結びついた時、
そこにはさらに恐しい極限の事実が存在していた。

神秘体験者続出中!







プロローグ

西ドイツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーは現在ペルーにてピラミッド移転、そして、その跡地にダムを建設するという一大事業にとりくんでいた。ダムもぶじ落成し祝典が催される中、突然その事件は起こった。バイエルン・カンパニー副社長であるシュミットという男が急に苦しみだし、その場に倒れたのである。全身が緑色に変色し、ただれ、血管が浮きだすという悲惨な状態!検死の結果は正体不明の奇病であるということだけで片付けられた。しかし、それと同じ奇病は遠く離れた地、日本でも発生していたのだ…!?翌日、事件のあらましを聞かされたブライアンは急きょ出張先よりロンドンに戻ってくるのだが、彼自身もその飛行機の中で、その奇病と遭遇することになるのである。
この時からブライアンは逃れることの出来ない不思議な運命を歩み始めていくのだった!!











- ●これまで謎解きがすべてだったAVGに新たな感覚の波動!!
- ●臨場感あふれるアップテンポのゲーム展開に気分はノンストップ・エキサイト!!
- ●謎が謎をよぶシナリオは原稿用紙で1,000枚をこえた!!
- ●土器手司(ダーティーペア)描き下ろしによるオリジナルフルグラフィック(アニメ処理)。シーン数は100枚以上!!

アプリシエイションシステム

ゲームを解きおえた方へ…
何ひとつKEYに触れることなくオープニングからエンディングまでをひとつのドラマとして鑑賞出来るモードを描載しました。

スタッフ

キャラクターデザイン 土器手 司　シナリオ 伊藤慶子　音楽 すぎやまこういち
プログラム Broken Heart　デジタイズ・グラフィック構成 大田貴　進行 宮島靖
音楽効果 田口泰宏

対応機種

■PC-8801FA/MA ■PC-88VA ■PC-8801FH/MH
■PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
《V2モード2ドライブ専用》ステレオFM音源(サウンドボードII)対応
5インチディスク版4枚組¥8,200

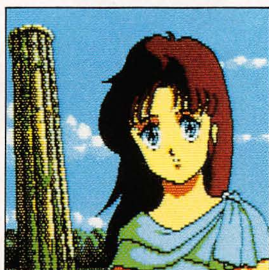
販売元 Konica コニカエニックス株式会社　発行元

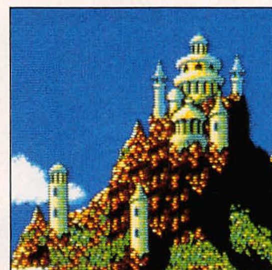


株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345



イースII





■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー 曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました

イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲 さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます デカキャラとの闘いも、より迫力が増します

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました
基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています 高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません



「イースII」	88SRシリーズ	5-2D	好評発売中! ¥7,800
	98F/VF	5-2DD	
	98m/VM	5-2HD	
	98U2/UV	3.5-2DD	
	X1-turbo	5-2D	
	77AV専用	3.5-2D	
	MSX2	3.5-2DD	

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市栄町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714



あいかわらず人手不足です。
スタッフ募集!
プログラム・音楽・グラフィック・企画・事務その他何でもOK! ただし、できる人。履歴書と作品や君の希望などを書いて送って下さい。

古代ケルト族の謎！ライトマスターの秘密を探れ。

dexter soft

DRUID ドルイド

平和なBELORNを襲う、悪魔が蘇えらせた4人のプリンス。彼らを倒し平和を取り戻すことができるのは古代ケルト族の僧侶ドルイドだけ。平和と正義を賭けて繰り広げられる壮絶な戦いのシーンに、感動の嵐が吹きすさぶ。各シーンごとに聖戦士ドルイドを待ち受け、襲いかかるしつような悪魔の戦士たち。無数に仕掛けられたトラップ。目を見はるアクションと鮮やかな画面。「偉大なる聖戦士ライトマスター」になるために自ら選んだ厳しく危険な道。悪魔を倒すためには強力な戦士ゴーレムの手助けが不可欠だ。戦いの状況、敵の種類によって、彼をいつ出現させるかが勝利への決め手となる。さあ、BELORNを救うことができるのは君だけだ。待っているだけでは生き残ることさえできない。平和は勝ちとるものなのだ。勇気を持っていれば勝利の可能性がある。ゲームは1人プレイ、2人同時プレイが可能。さあ、悪魔の攻撃が始まった。「ドルイド」いよいよ待望の新発売！



ND-08MR MSX2 MEGA ROM
MSX 2 専用（メガROM版）16KB

定価6,800円

発　売　中

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
MSXは、アスキーの商標です。

dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社　〒101東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表
●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

dexter soft

システム BIT

The LAS VEGAS

CONTRACT BRIDGE

新発売

息を飲む。これがラスベガスの駆け引きだ。

世界最大のカジノの都、ラスベガス。そこに漂う危険なムードと、スリリングな熱気をコンピュータゲームで再現します。ザ・トランプゲームの異名を取る「コントラクトブリッジ」をはじめ、「ブラックジャック」、「セブンスタッドポーカー」など、ギャンブラーを虜にした8種類のトランプゲームが紳士、淑女を誘惑する。ザ・ラスベガスの息詰まる駆け引きで、52枚のカードは君に微笑むか！

コントラクトブリッジとは、まず4人が13枚の札を持ち、オークションを行います。そして打ち出された札と同じスーツの札を出し、2～Aまでの数で勝負を競いあうゲームです。16世紀にイギリスの貴族の間で生まれ、最近では日本でもブリッジクラブが誕生し、紳士のゲームとして愛好者が増えています。

水谷営三氏著「コントラクトブリッジ入門」(定価1,200円)がセットになっています。ブリッジの面白さ、奥深さ、こぼれ話がこの一冊にギッシリ。

ザ・ラスベガス　ND-21FD

PC-9801シリーズ(FD版)発売中

X68000新発売　各9,800円

ゲーム内容●コントラクトブリッジ/時計/ピラミッド/スロットポーカー/ラッキーセブン/ファンタン/ブラックジャック/セブンスタッドポーカー

dexter

Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社　〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761(代)

開発元 **株式会社 システム・ビット** 〒176 東京都練馬区中村北1-5-9 第2永崎ビル4F

日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛お申し込みください。

空想実現大仕掛。



好評発売中



ディガンの魔石



加藤直之氏の原画がアニメーションする！

加藤直之氏とアニメータの協力、それとアーテックのグラフィック・チームの力を結集したゲーム画面は、画期的に美しい。加藤氏の原画がこれほどアニメーションすることは、もう二度とないであろう。

スタジオぬえによる細密な舞台設定！

スタジオぬえが一年をかけて設定したガデュリンの舞台は、まさに一つの世界を構築したかのようだ。生活・習慣・服装にいたるまで、細密に設定してある。

山口祐平によるドラマティックなゲームデザイン！

今までのゲームは、ストーリィが進行するにしたがって、徐々にイベントが展開する構造になっている。しかし、ガデュリンは、すべてがイベントにより構成されているという、前代未聞のゲームデザインとなっている。人と人との出会いが、ただたんに情報集めのために費やされることはない。ガデュリンでは、人との出会いは、すなわちドラマなのである。

それぞれに自我を持つ登場人物！

全ての登場人物には自我があり、主人公の行動に対して臨機応変に対応する。それはゲームが進むにつれ集まってくる、同行人ですら例外ではない。同行人は同行人の性格でもって、ときには主人公に相反する行動をとることすらある。主人公は、同行人にお願いすることはできても、命令することはできないであろう。もし、それを行えば、同行人は主人公を信じなくなるかもしれない。
すべてが、「かもしれない」という、可能性を含んでゲームは進行する。それゆえ、必勝法は無いともいえるし、無数にあるともいえる。

ジャンルを超えたゲーム！

あえて、このゲームはジャンル分けをしない。なぜなら、制作者は既存のゲームで該当するものを見いだせないからである。人によってはロールプレイングというだろう。また、シュミレーション、アドベンチャーとうなる人もいるであろう。それはそれでいいのだ。その人の冒険する舞台を我々は提供したにすぎない。あとは主人公になりきったユーザーの自由である。その人の感性が、ジャンルを決めるといっても過言ではない。ガデュリンはそのために創られたのである。

FM音源対応!! テーマ・ミュージック ばんばひろふみ！



※MS-DOSは、米国マイクロソフト社の商標です。●NEC製MS-DOSシステム（Ver 2.11またはVer 3.10）。

機種 PC-9800VM以降（フル実装640K）¥10,000

ARTEC アーテックcorp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

コンティニュー機能付
2プレイロールプレイングゲーム

ザ・リターンオブイシター

X68000 好評発売中 ¥7,800
X1 turbo 専用 近日発売 ¥6,800

イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。

ドルアーガの魔力により修復されていた塔は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗国の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に、何としても塔を脱出しなければならない。



X68000用画面



★各機種用好評発売中

GS-151	PC−8801SR以降（VAを除く）	5FD ¥6,800	400ラインカラーモニターを御使用下さい。フロッピーディスクドライブは純製品を御使用下さい。メモリー256KB以上必要。FM音源対応。ジョイスティック対応。
GS-152	PC−9801シリーズ（旧PC−9801を除く）	5DD ¥6,800	
GS-153	PC−9801Uシリーズ	3.5DD ¥6,800	
GS-154	PC−9801シリーズ（旧PC−9801を除く）	5HD ¥6,800	

※PC-286シリーズ動作可　漢字ROM必要。

FM音源対応

時代が求めた通信ソフト

た〜みのる

X68000 通信ソフト ¥12,800

好評発売中

「た〜みのる」は、X68000用に開発された通信ソフトです。
どなたにでも簡単に操作ができパソコン通信を楽しんでいただくために開発されました。

1. **バックログ機能**　バックログとは、通信の内容をバッファに記録しておきいつでも通信の内容を参照し内容の一部または全部を送信したりファイルに記録したりできます。バッファの容量は設定により自由に変更することができます。初期設定は32Kバイトです。
2. **ハングアップ回避機能**　モデムに誤って^Sなどを送ってしまい今までは電源を切るしか方法がありませんでしたが、かなりの確率で回避します。
3. **画面モード**　純粋な80×25行モードを画面制御でつくりだしました。
4. **センター登録**　今までのように登録できるセンターの制限がありません。ディスクの容量が有る限り登録可能です。
5. **KEYヒストリー機能**　11個前までのキー入力を覚えており同じキー入力をする場合など簡単に入力できます。
6. **Human68Kの呼出**　通信中にHuman68Kを呼び出して別の作業をすることができます。
7. **ESCシーケンスをサポートしています。** ハード的に対応できないもの以外はサポートしました。
8. **XMODEM対応**　SUM、CRC128／1024をサポートし送信時はSUM／CRCを自動判別します。
9. **モデム登録**　モデムの設定がなくなり信号線をコントロールする機器以外のモデムすべてに対応します。
10. **ファイル内容の参照**　通信中にファイルの内容を参照できアップロードする時などの内容確認が容易にできます。
11. **仮名変換**　半角カタカナ文字を半角ひらかなに変換して表示することができます。

対応機種：X68000シリーズ。
24KHz使用可能ディスプレイ。

学習機能タイプ対局将棋 棋太平



全シリーズ発売中
PC-9801シリーズ ¥7,000
FMRシリーズ ¥7,000
好評発売中!!

戦慄のアドベンチャー

リ・バース

テンキーとスペースキー又はジョイスティックだけでゲームができます。



本当にこの城なのか？
そして確かにそれは鮮明に脳裏に焼き付いているものと同一のものだった。失われた記憶の中、ただ一つ残っているその城は私を悩ませてやまなかった。今その城が目の前にある。その錆び付いた大きな扉を手で押した。門は大きな音を響かせながら開いた。さながら辺りに侵入者を知らせるように。
失われた記憶を取り戻すために謎の城に足を踏み入れた主人公が見たものは……。

HIGH QUALITY ADVENTURE GAME
ReBirth

PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
FM77AVシリーズ
MZ-2500シリーズ
X1turboシリーズ
¥7,800

FM音源対応

真の1200/2400ボーのスピードをご存知ですか。

JETターボターミナル

BASIC　JET-X1　JETターボターミナル　ファイル転送 MS-DOS

X1 turbo (MODEL10を除く)
専用パソコン通信ソフト

オートダイヤル、オートログイン、アップロード、ダウンロードパラメータの設定、エスケープシーケンス対応、ファイル管理機能フルスクリーンエディタ搭載。

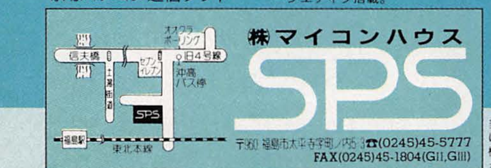
日本語入力は文節変換で
フロントプロセッサにJET-CORE™を採用して、ラクラク通信。
150〜9,600bps対応
¥9,800

10回線!!2400/1200/300bps自動識別（登録料¥3,000会費無料）（32bitホストコンピューター使用）

SPS-NET

SPS-NET入会方法
- ＊ メモ紙に次の項目を書いて下さい。
  住所　氏名　電話番号　年齢　職業　希望パスワード　ペンネーム　自己紹介　システム構成
- ＊ 60円切手を添えてSPSまでメモ紙をお送り下さい。折り返し案内をお送り致しますのでそれにしたがって御入金下さい。入金確認後正式会員として登録致します。
- ● GUESTアクセスは無料ですので一度覗いて見てはいかがでしょうか？

TEL(0245)46-1167(代表)24時間運営(N81XN)ゲストID(GUEST)



〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ピー・エス ●金額 代金合計 ●通信欄（裏面）ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。（一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。）

namcot



終りは、新たな戦いの始まりだ。



黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。ドルアーガの魔力により修復されていた塔は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗黒の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に、何としても塔を脱出しなければならない。

「ドルアーガの塔」続編
遂に登場!!

THE RETURN OF ISHTAR
イシターの復活

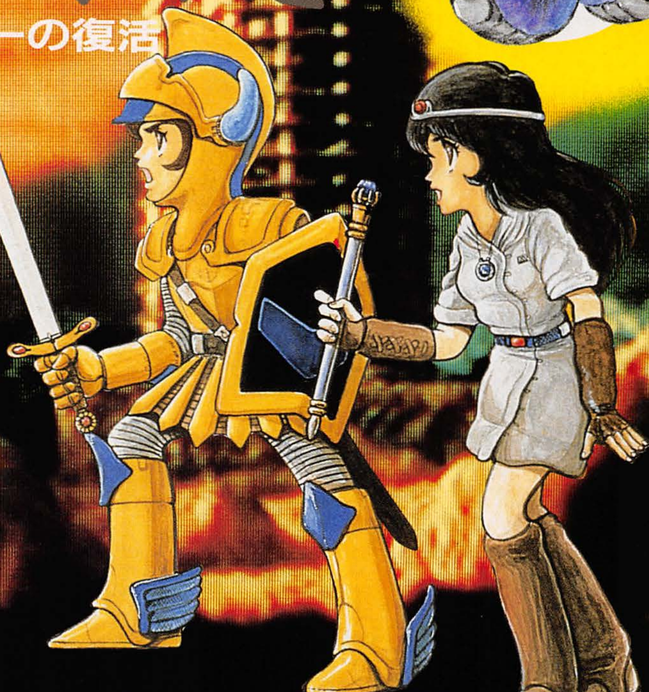
予価¥6,800



MSX 2 MEGA ROM







9月下旬発売

次回作「センターコート」「ゼビウス」進行中!

「遊び」をクリエイトする──
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL.03(756)2311

namcot

ゲームアラモードII

8月21日発売

(CD) VDR-5243 ¥3,000
レコード SJX-25048 ¥2,500
カセット VCH-1893 ¥2,500

SIDE A		SIDE B
ファミリースタジアム	1	ファミリースタジアム
ファミリージョッキー	2	恋のダーク・ホース (ファミリー ジョッキー)
ファミリーサーキット	3	ファミリーサーキット
ナムコ クラシック	4	ダンシング・ブービー (ナムコクラシック)
ファミリーボクシング	5	ファミリーボクシング
ファミリーテニス	6	アドバンテージ・ラブ (ファミリーテニス)

特典
ナムコ・マニュアル付
―スペシャル・ヴァージョン―

- ファミリーテニスのBGM楽譜
- 開発スタッフによる書きおろし4コマ・マンガ
- 音楽スタッフによる裏話
- エンディング画面(3種)
- ナムコ音楽開発ルーム紹介
- ナムコ行事紹介

………etc. ナムコ情報満載!!

NOW ON SALE



ビデオゲーム グラフィティー
(CD)VDR-1165 ¥3,200
SJX-30291 ¥2,800
VCH-10334 ¥2,800



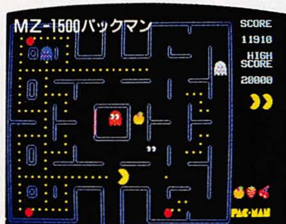
ナムコット・ゲーム・ア・ラ・モード
(CD)VDR-1285 ¥3,200
SJX-30312 ¥2,800
VCH-10365 ¥2,800



ナムコビデオゲーム グラフィティVol.2
(CD)VDR-5222 ¥3,000
SJX-25047 ¥2,500
VCH-1886 ¥2,500

Victor JVC

遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。４匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

- FM-7テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CKテープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20（200ラインモード） 5インチ……定価5,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

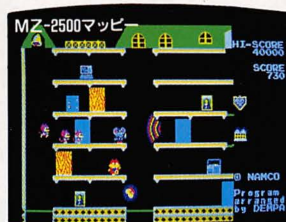
- PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード） 5インチ……定価5,800円
- FM-7/77テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DUG ディグダグ

戦略的穴堀りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に掘ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。（PC-8001Nモード版をのぞく。）

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード） 5インチ……定価5,800円
- FM7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス"マッピー"。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプしよう！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード） 5インチ……定価6,000円
- FM-7/77テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- PC-8001mkIISRテープ…定価3,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- PC-6001mkII/SRテープ定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- PC-8801mkII/SRテープ 定価4,100円
- PC-8801mkII/SR 5インチ定価6,200円



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- PC-9801/E/F/m 5インチ（2D）……各定価6,800円
- FM-7/77 テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード） 5インチ……定価6,000円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- FM77AV 3.5インチ……定価7,500円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード） 5インチ……定価6,000円



GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技"バトリング"である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの４種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。

- PC-6001mkII/SR/6601/SR テープ……定価3,800円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,000円
- PC-8001mkIISRテープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISRテープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
- MZ-1500 QD……定価4,500円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード） 5インチ……定価6,000円



XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上もの

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

ビデオゲームの世界を拓いた『パックマン』、『ギャラクシアン』等の名作から、最新ヒットゲームまで、パソコンの機能をギリギリまで追求してパソコンソフトに仕上げました。心ゆくまでお楽しみください。

キャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISR、MZ-2500に移植しました。PC-8001mkIISR、MZ-2500版ゼビウスでは〝原作〟+αの㊙キャラクター？が…。DEMPAマイコンソフトが誇る自信作です。
さらに、X68000の登場で永い間の夢であった、原作を越えるクオリティーのソフトを完成させることができました。

- XID3インチ……………………定価5,900円
- FM-75インチ……………………定価5,900円
- FM-73.5インチ(JOY付)…定価9,300円
- FM-773.5インチ…………定価5,900円
- MZ25003.5インチ………定価6,800円
- PC-6601/SR3.5インチ (タイニーゼビウスmkII)……定価5,800円
- X68000 5インチ…………定価6,800円



DRAGONBASTER
ドラゴンバスター

王女セリアがドラゴンにとらわれた！主人公クロービスを操り、待ち受けるルームガーダーを倒し、アイテムを集めながら最終ラウンドに潜むドラゴンを打ちやぶれ！夢とロマンにあふれた冒険がいま始まる。アーケード版にみる「垂直斬り」,「かぶと割り」などの基本テクニックがそのまま使えます。

- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………………定価6,200円
- FM-77AV3.5インチ………定価6,000円



TOWER OF DRUAGA
ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。ビデオゲームの名作を、パソコンにプログラムしました。

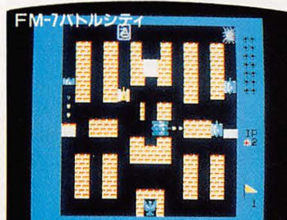
- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- FM-77AV3.5インチ………定価6,000円
- FM-7 5インチ………………定価6,200円
- FM-77 3.5インチ…………定価6,200円
- MZ-25003.5インチ………定価6,800円
- X1/C/CS/CK/Gテープ……定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………………定価6,000円



BOSCONIAN ボスコニアン

単独、そして編隊になってせまってくる手強い敵機の攻撃をかわし、宇宙に浮かぶ敵要塞を破壊せよ！X1版はスーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラッグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。スペース・シューティンゲームの永遠の名作です。

- PC6001MKII…………定価3,800円
- PC-6601/SR3.5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/Gテープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G5インチ……定価6,200円



BATTLE CITY
バトルシティ

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に、熱く激しい戦いが展開。キミの使命は中央にある司会部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ！2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- MZ-1500QD……………………定価4,500円
- X1/C/CS/CK/Gテープ…定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………………定価6,000円
- FM-7/77テープ…………定価4,100円
- FM-77 3.5インチ…………定価6,200円



BURGER TIME ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr. Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Eggがじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。

- MSX ROM……………………定価4,500円
- MZ-1500QD………………定価4,300円
- PC-8001mkIISRテープ…定価4,000円
- X1/C/CS/CK/Gテープ…定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………………定価6,000円



BURNIN' RUBBER
バーニン'ラバー

キミは、100万馬力のスーパーエンジンを搭載するスポーツカーのドライバーだ。途中、行く手を阻む多数の敵カーが、四方八方から体当りで攻撃してくる。すかさず反撃に出よう。マイカーを敵カーに体当りさせ、弾き飛ばしたり、ジャンプを利用し、踏みつぶしたり、いろいろなテクニックで敵カーをやっつけ、ゴールを目ざしてほしい。

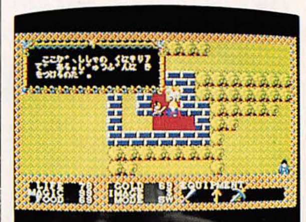
- MZ-1500QD………………定価4,300円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G5インチ……定価6,000円



GENPEI TOHMADEN
源平討魔伝

源頼朝に滅ぼされた平家の復讐絵巻です。美しい景色をバックに、おそい来る敵を間合いを見切って剣で切りつけ倒します。横、平面、BIGモードと、三つの視点から楽しめる迫力満点のアクション・ゲームです。

- X68000 5インチ………定価7,800円



THE CURSE OF MARS マーズ

天界で起きた神々の権力争いがもとで邪神マーズが天界の王の座についてしまった。天界と地上界の支配をたくらむマーズは、邪魔な神々を石像の姿に変えて地上に放り出した。地上に落とされた神々の内の一人アースは、天界と地上界の平和のため、一人邪神マーズに立ち向かって行った。電波オリジナル・RPGがまた一つ増えました。

- X1turbo/F/G 5インチ(200ラインモード) ……………………………定価6,000円

遊気凛凛 マイコンソフト ソフト・ライブラリー

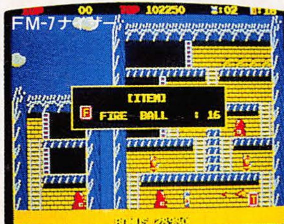
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- MZ-1500 QD……………定価4,500円
- PC-8001mkIISR テープ…定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR テープ・定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR 5インチ……………定価6,200円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,000円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価6,200円
- MSX ROM……………定価4,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円



KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

- FM-7/77 テープ……………定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……………定価6,200円
- X1 テープ……………定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)5インチ…定価6,200円
- PC-8801シリーズ 5インチ 定価6,200円
- MSX メガROM……………定価5,300円



ZENON ゼノン

空中都市〝ゼノン〟は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ〝マザー〟が全住民に対し攻撃を開始したのだ。数多くのファンをもつスクロールシューティングゲーム。

- PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- PC-8801/mkII/SR テープ 定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- PC-8801/mkIISR 5インチ……………定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価3,800円
- X1D 3インチ……………定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価5,800円



SOFIA ソフィア

少女ソフィアは、けっしてふれてはならないクリスタルにさわってしまい、クリスタルと共にパラレルワールドに落ちてしまいます。さあ、いっこくも早くクリスタルをさがし出し、元の世界に戻らなければ!!総面数150面の広いマップと、ノリのよいBGMそして誰にでも楽しめるゲーム設定が自慢です。

- X1/C/CS/CD/G テープ・定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………定価6,200円
- XZ-1500QD……………定価4,800円
- MSX/2 メガロム……………定価5,300円



GATE OF LABYLINTH
迷宮への扉

一人の若者が希望を求めて旅に出た…。まず、名前、生命力、攻撃力、魔法…たくさんのパラメーターを組合せて4人のパーティを作ろう。そして、親切な村人、闘いをいどむ魔物たち、たくさんの出会いと闘いをくりかえしながらキミは五つの国を旅するのだ。YMCATとソフトウエア開発室が心をこめて作り上げた初めてのロールプレイング・ゲームです。

- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1 テープ……………定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)5インチ…定価6,200円
- MSX メガROM……………定価5,300円



SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA

正体不明の敵により、魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン＝ユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

- PC-6001mkII/SR テープ・定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- X68000 5インチ……………定価6,800円
- FM-77AV 3.5インチ(2ドライブ専用)……………定価7,500円
- PC-8801mkII以降 5インチ(2ドライブ専用)……定価7,800円
- X1turbo/F/G 5インチ(2ドライブ専用)………定価7,800円



POPINS ポピンズ

いつものようにエミリーが目をさますとあ〜らたいへん!!おもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ…。とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。

- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ…定価6,200円



DARK STORM ダークストーム

魔界と地上の支配をたくらむダークネスの魔手からフェアリス・ランドを救うことができるか。再び立上がったアレスを待受けるのは13の町にと迷宮にひそむ魔物たちだ。戦えアレス!

- MZ-1500QD……………定価5,300円
- X1 テープ……………定価4,300円
- X1 turbo/F/G 5インチ…定価6,200円 (200ラインモード)

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

THE CURSE OF



事は，神のみの存在する天界から起こった。

天界ではアポロンを次いで神々の司となる王位継承者としてマーキュリー，ビーナス，アース，マーズ，ジュピター，サターン，ウラヌス，ネプチューン，そしてプルトの名が挙げられていた。事もあろうに，王の座を目の前にした神々の間で，その地位を争う戦いが勃発してしまったのだ。

地をも揺るがすような闘争が繰返され，神々自身も，天界も荒廃の極みに達した。そして，王座には既にその風貌すらも，かつての神としての存在を否定するかのように醜く変り果てた，邪神〝マーズ″の姿があった。

その邪な欲望を満たすために地上界の支配をも企んだ邪神〝マーズ″は，目の前に傷付き横たわっている8人の神を次々に石像に変え地上界へと放り出したのであった。

かつて歓びと豊饒をもたらしていた神々が消え去り，邪神のどす黒い欲望の影に覆われた地上には，飢えに苦しみ，我がもの顔にうろつきまわる魔物や魔生物に怯える人々がいた。ある日のこと，一人の少年が半ば土に埋もれ草に覆われた一体の石像を発見した。

その石像こそ，地上界にマーズの手によって打ち捨てられた8人の神の一人，アースの変り果てた姿だったのである。

人々は，やがてこれを崇め，1日も早く元の心安らかに日々の営みのできる世界に戻ることを願って祈りを捧げるようになった。

それは，いつものように，恐怖に支配された暗黒の夜が明け，人々が石像の前にぬかずき一心に平安を祈っていたときに起こった。突然石像が輝きはじめ，うろたえ逃げまどう人々の前に神神しい本来の姿に戻ったアースが甦ったのである。

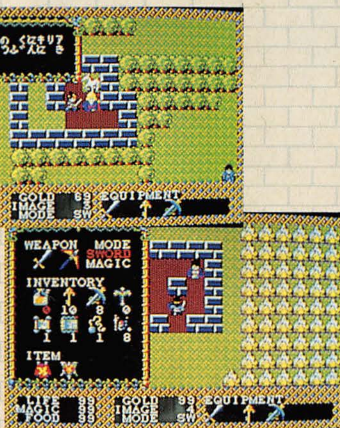
アースは，平れ伏す人々と援助の手をさしのべてくれたその地の王に向かって話はじめた。

「あなた方の願いと祈りが私を邪神の呪縛から解放してくれた。地上にあって神としての力を奪われた自分ではあるが，いずこにかある7体の石像を見出だし，それを救出し，邪神マーズを倒して平和を取戻すつもりだ。」

かくして，アースの冒険への旅立ちとなったのである。





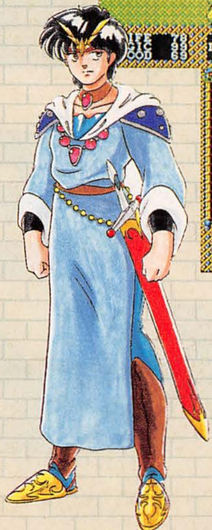


このゲームは九つの国を舞台に展開されます。

一つの国に必ずあると伝えられる謎の地下洞窟，プレイヤーを助けてくれる数々のアイテム，壮快感のある体当り戦闘シーン，重要な情報を教えてくれる村人達と，見せ場はタップリ。

アドベンチャー的要素を重視し，めんどうなレベルアップやお金かせぎ作業はありません。国と国の間はワープ路でつなぎアクション的なスピードで楽しめるARPGにしあげました。

4段階調整付きの高速4方向スクロール，PSGの限界に挑戦した美しい音楽なども評価していただければ幸いです。



マーズ

for X1シリーズ/turbo
5インチFD

好評発売中

標準価格6,200円

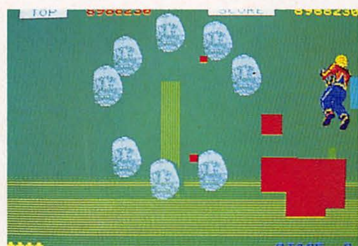
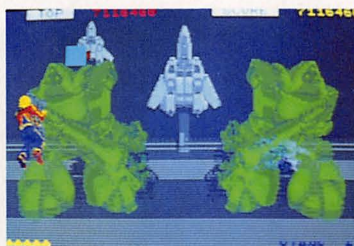


Issural～The Story of Calvan～ for X1開発快調

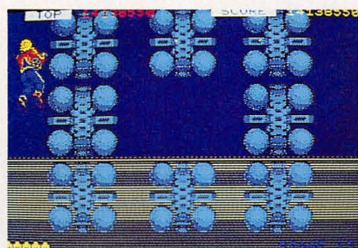
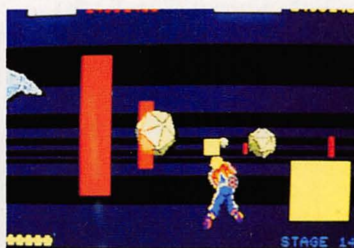
伝説の昔，創世の神イシュラルより贈られし
魔法の石〝カルヴァン″
カルヴァンを受けし者，この世の王となる。
初代国王亡き後，カルヴァンを受けんとする者，
二人現わる。
統治官ウェールズ，そして魔法使いファラド
二人の対立を期に国は別れ
神イシュラルの裁きがくだる。
月と太陽の重なる時，カルヴァンは二つに砕けウェールズとファラドの手へとわたった……。

失われた魔法の石カルヴァンを取戻すべく，あなたは信頼のおける3人の仲間を連れて旅にでる。物語が進むにつれて明らかになる謎。その全てを解き明かした時，あなたは神イシュラルに会うことがかなうだろう。

WELCOME TO THE FANTASY ZONE

PC-88版







PC-88版

対応機種
PC-8801mkIISR/TR/FR/MR
PC-8801FH/MH/FA/MA/VA/VA2/VA3
XE-1pro/ST対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)
アナログディスプレイ対応
2ドライブ専用

5FD版2枚組……標準価格7,800円(送料240円)

好評発売中

SPA
HAR

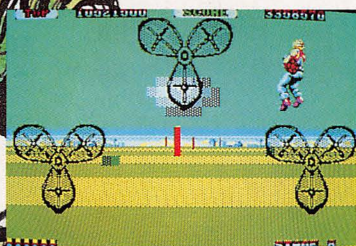
スペー

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

エネルギー充電!エンジン始動!PC-88とX1がパワー全開で走り出す。

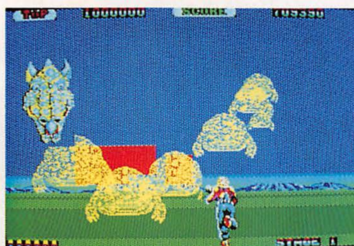
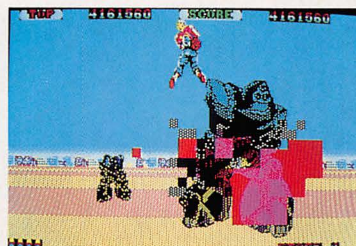
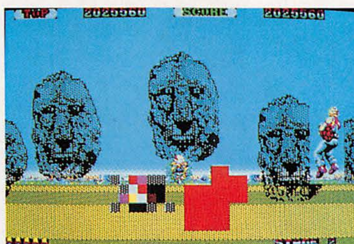
おまたせしました。ハードの限界に1年半の歳月をかけてチャレンジ!PC-8801mkIISR以降対応と，X1シリーズ対応の『スペースハリアー』が完成しました。リズミカルなBGM，なめらかなキャラクターの動き，驚きの3次元処理，満点のサウンド，さらに完ぺきなゲーム・バランスをお楽しみください。

2ドライブ専用，X1バージョンではBGMはFM音源ボードが無いと演奏されない等の制限がありますが，8ビット・パソコンのリアルタイム・ゲームとしては，最高の仕上りと自負しております。特に音に関しては X68000対応には負けていません！店頭デモなどでプレイされる場合でも，ぜひともヘッドホンをお使いいただき，Hi-Fiサウンドをバックにお楽しみください。





X1版


ACE
RIER
リアー

©SEGA 1985

X1版

対応機種
X1シリーズ/turbo(X1Dでは動きません)
XE-1pro/ST対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)
FM音源ボード対応(FM音源ボードが無い場合は効果音しか出ません)
2ドライブ専用
5FD版2枚組……標準価格**7,800**円(送料240円)
好評発売中


83880
83880
LIFE
FIRE

1987年度その難易度の高さと，コンピュータ・グラフィック・アートの極致とも言える圧倒的に美しい画面表現，各面ごとにプレイヤーに訴えかける強烈なメッセージ性，さらに聴く者を虜にしてしまうミュージックを引下げて，登場したナムコの『ドラゴンスピリット』は，日本中のプレイヤーを魅了し，シューティング・ゲーム・シーンに新風をまきおこしました。そして，今，スーパー・パソコンの名がふさわしいX68000対応のソフトとして発売になります。

ち密に計算されつくされた，職人芸ともいえるゲーム性，グラフィック，サウンド，ミュージックのすべてを完ぺきに再現しています。一人でも多くの方に『ドラスピ』の世界を体験していただきたい……。

大きな自信を持って，『ドラゴンスピリットfor X68000』の完成を御報告いたします。(発売は9月となりました)

主な仕様

■3モードの画面選択

1　縦方向全画面モード（モニターを縦にしてプレイする，マニア向け，オリジナル完全再現モード）
2　縦方向縮小画面モード(モニターは通常に使用できるが，天地方向を基準とするため，全体画面は小さくなる，標準モード)
3　横方向拡大モード(2の画面を左右方向に，強制的に拡大して，全面画に表示させるモード。キャラクター等も横長になる)

■完璧なミュージック，サウンド再現

外部ステレオ接続または，ヘッドホン使用に合わせて調整してありますので，パソコン内蔵スピーカのみでは完全再現できません。

■デモプレイ・モード(予定)

スーパー・プレイヤーによる。華麗なテクニックを満喫できるものです。



エリア4 グレイブヤード
怨霊がひそむ砂漠地帯
砂塵(さじん)の舞う砂漠から，屍(しかばね)のころがる荒野へと続く。突然目の前に現われる魔物たち,火力を上げて攻撃せよ！



エリア5 ケイブロード
洞窟の迫り寄る壁
悪魔の牙のように押し迫る壁。壁のすき間でまちかまえるスパイダー。壁の動き，敵の出現位置を覚え，安全地帯をみつけて攻撃せよ！

ドラゴンスピリット for X68000

●5インチディスク版(2枚組)
標準価格 8,800円
●5インチディスク版(2枚組)オリジナルジョイスティックXE-1PRO付
標準価格 16,800円 限定発売
●5インチディスク版(2枚組)オリジナルジョイスティックXE-1ST付
標準価格 12,500円 限定発売

パッケージには、ドラゴンスピリットペナントがついています。



超大型キャラクターが空を
魑魅魍魎が跋扈する鎌倉
ナムコの意欲作品をX6800

『源平討魔伝』ゲーム解説

未来永劫に続くかと思われた，源氏と平家の血みどろの抗争のため，国は乱れ，怨念は地に満ち，昼夜を分かたず死霊，生霊の跋扈する時代のお話です。

源の頼朝ひきいる源氏に滅ぼされた，平家の武者，平の景清が，天帝の命を受けた安駄婆により，地獄から甦るところから，ストーリーは，始まります。

平家の怨念を一身に封じ，景清は，鎌倉に居を構える頼朝を滅ぼさんと，国々を攻めのぼります。

待受けるのは，義経，弁慶，琵琶法師など，おなじみのキャラクターに加え，餓鬼，鬼姫など多数の魔物たちです。魔力を秘めたこの者たちは，たとえ倒しても『これで勝ったと思うなよ……』等の不気味なつぶやきをもらしながら消え去りはするものの再び登場してきます。

ゲームは，原則的に右方向へ進みます。出雲，京都などの国をクリアすると，次の国に進めます。国によって，画面は通常の「横モード」と，上から眺めた感じになる「平面モード」，それに超特大キャラクターが，画面を所せましと登場する「ビッグモード」の3種類に設定されています。地獄を含めると，47もの国(ステージ)があります。

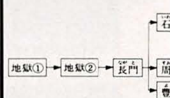
源平討魔伝はステージマップ図のように，鎌倉時代の国々がステージになっています。ステージをクリアするには，魔物や義経，弁慶などの敵を剣で倒しつつ，一定の距離を進むとあらわれる鳥居に入らなければなりません。図からもわかるように，一つのステージに複数の鳥居が存在するところもあり，最終目的地の鎌倉までたどりつくには，いくつかのバリエーションも楽しめます。



鎌倉で待受けている頼朝を倒すには，ゲーム・スタート時に安駄婆が告げるように「八咒鏡」「草薙剣」「八坂瓊曲玉」の三種の神器が必要です。これ等の宝物は，いくつかの国のどこかに隠されており，ルートによっては鎌倉につくまでに手に入らない場合もあります。

主人公の景清のステータスは，攻撃力である「剣」，生命力を示す経本のロウソクで画面左下に表示されている「命」，そして命が無くなると落とされる黄泉の国で『地獄の沙汰も銭しだい』と蘇生の役にたつ「銭」の三

源平討魔伝



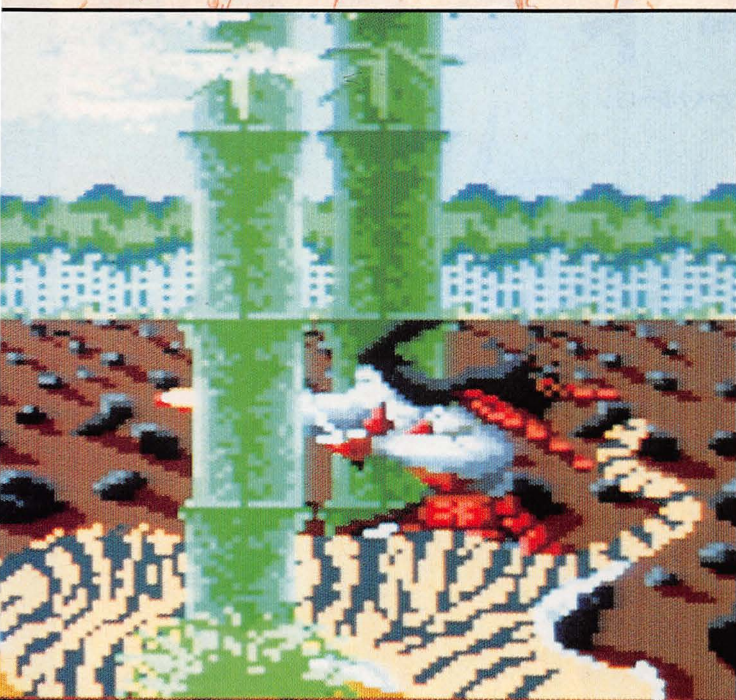




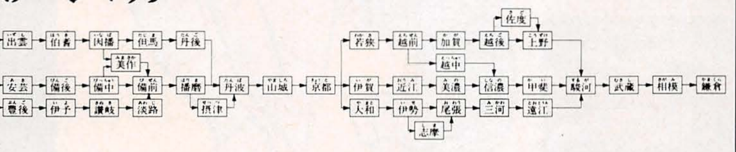


3モードに展開する，日本美あふれる画面

跳び宙を舞う
時代を舞台に繰広げられる
0に再現!



ステージマップ



つがあります。これらは敵などを倒すと出現する，紫，緑，青，茶色の玉を集めることでアップさせることができます。また，ボーナス・ステージで大量に集めることも可能です。

源平討魔伝は，いわゆる〝アクション・ゲーム〟のジャンルに属するゲームですが，アイテムを集めたり，主人公の生命力や，武器（剣）の攻撃力を高めたりするAVGやRPG的な要素も持っています。

このゲームの魅力は，様々なゲーム・システムの面白さにもありますが，1ドット単位で細かく，しかも緻密に設定された，ゲーム・バランスにあると言えるでしょう。

はじめてプレイする人にとっては，息もつかせぬスリルと迫力が，京都あたりまで辿りつけるようになった人には次々に解明できるようになるアイテムの持つ能力とその存在理由が，頼朝と対決できるほど成長した人にとっては小憎らしいまでに配慮された理不尽さのない位置・当り設定が，このゲームの奥深さを物語ってくれるでしょう。

そして，グラフィックスとキャラクター，効果音，肉声サンプリング，BGMが一体となって創りあげる平家復讐絵巻の世界にいつしか浸りきっているはずです。

個別の音楽作品としても十分に楽しめるMUSICのみの演奏モードや，キャラクター・テスト・モードなど，マニアの皆さんにも満足していただける機能も満載しました。

ファミリー コンピュータ™用カセット

namcot

熱闘のふたり同時プレイ実現!!

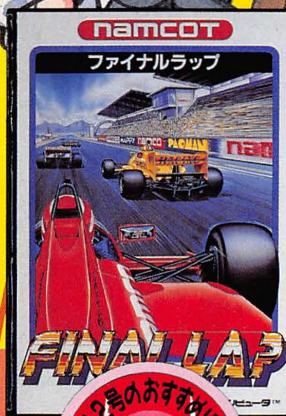
FINAL LAP

発売スタート8月9日

これまでのレーシングゲームにはない、ふたり同時プレイが楽しめる"ファイナルラップ"。
相手をコースの外に押し出したり、コース脇の看板にぶつけたり、
エキサイティングなゲームに興奮するぞ!







●2プレイでノービスとエキスパートの二つのモードをお楽しみ。●"ノービス"は同じ性能の車でレースが競え、"エキスパート"はセッティングを自分用に変えて走れるんだ。●コースは高速サーキットからテクニカルコースまで全20コース。富士山の見えるコースやシーサイドコースなど背景もいろいろだ。



楽しさ2倍で5,200円

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便為替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社・出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局022-227-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

PC Engine のすべて

HEシステム

話題の
高性能ゲームマシンを
徹底解剖

現行ゲーム
10タイトルを完全紹介



A5判304頁
定価1,200円
（送料250円）

1987年秋に登場した話題の高性能ゲーム・マシン『PC Engine』。ファミリーコンピュータをしのぐと言われる高性能のグラフィック，サウンド機能を持ち，さらにコア構想に基づくCD−ROMプレイヤー，ワープロユニットとのドッキングなど，PC Engineを核（コア）にした将来的な発展性に富んだマシン。

このPC Engineの高性能ハードウエアの秘密を探るとともに，現在発売されている10タイトルのゲームソフトを徹底的に解析しました。また，ハンダゴテ派には，グレード・アップのための周辺機器の製作記事も満載！

《掲載内容》

第１章：PCEngineのゲームを徹底解析する！

現在発売されている全ゲーム10タイトルを徹底的に解析し，攻略法を含めて解説。

掲載タイトル：妖怪道中記／R−TYPEⅠ／邪聖剣ネクロマンサー／ビックリマンワールド／THE功夫／遊々人生／上海／戦国麻雀／カトちゃんケンちゃん／ビクトリーラン

第２章：PCEngineの機能を探る！

PCEngine本体を，グラフィック機能，サウンド機能にわけて，その高性能なハードを徹底的に解析。

第３章：PCEngineの機能をフルに発揮させよう

PCEngineの高機能をフルに発揮させるためのグレード・アップ用周辺機器の製作記事を満載。

第４章：無限のパワーだ！PCEngine「コア構想」

コア構想に基づくCD−ROMプレイヤー，液晶テレビ，AVブースタ，ワープロブースタなどを紹介，コア構想の未来を予測してみました。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田１−11−15 ☎03(445)6111

いつでも絶好調で



●カンペンケース
●鉛筆6本●消ゴム
標準価格950円

サラマンダハイパーユニット（Bタイプのみ）Aタイプは完売しました。

DECO



サンダーストーム下敷
標準価格200円

KONAMI



ツインビーレポートパッド
標準価格250円

KONAMI



沙羅曼蛇下敷（Bタイプ）
標準価格200円

KONAMI



グラディウス下敷
標準価格200円

KONAMI



ツインビー下敷
標準価格200円

KONAMI



ロードファイター下敷
標準価格200円

KONAMI



ハイパーオリンピック下敷
標準価格200円

KONAMI



イーアルカンフー下敷
標準価格200円

DEMPA／ペンタン

いたい。



アウトラン下敷
標準価格200円



ファンタジーゾーン下敷
標準価格200円



アウトランウォーレット
標準価格1,200円



ダライアスウォーレット
標準価格1,200円



レインボーアイランドウォーレット
標準価格1,200円



バブルボブルウォーレット
標準価格1,200円



ダライアス下敷
標準価格200円



レインボーアイランド下敷
標準価格200円



バブルボブル下敷
標準価格200円



ディーヴァカンペンケース
標準価格500円



ディーヴァ下敷
標準価格200円

キャラクター商品のお求めは…。

当社商品は，DEMPA／ペンタン商品取扱い店でお求めになるか，通信販売を御利用ください。通信販売で下敷を申し込まれる方は，セガ，コナミ，データイースト，ナムコ，タイトーのキャラクター下敷の中から合計で5枚以上になるようにお願いします。
通信販売のくわしい説明は本の後の頁を参考にしてください。

発売元：電波新聞社出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111

楽しすぎてあきがこ

イシターの文具セットだゾ。

ナムコ・ゲーム大人気のキャラクター「ドルアーガの塔」の続編，「ザ・リターン・オブ・イシター」が，文具セットになったゾ。その名も，トレージャーボックスII。カンペンケースには，蓋の絵柄のちがうAタイプとBタイプを用意しました。通信販売での申し込みの際には，もれなく記入して下さい。



ザ・リターンオブイシターウォーレット
標準価格1,200円



Bタイプ▶

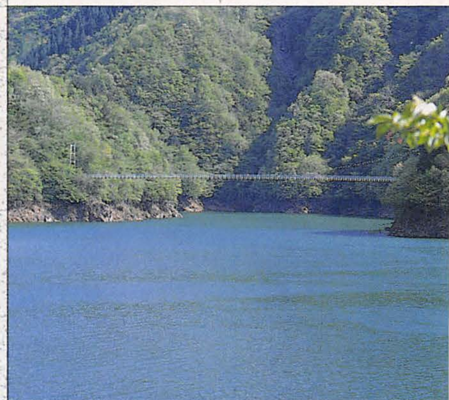


▼Aタイプ



ザ・リターン・オブ・イシタートレージャーボックスII
TREASURE BOX II

●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム1個
標準価格950円





ドラゴンスピリットウォーレット
標準価格1,200円



ザ・リターンオブイシターテレカセット
標準価格1,100円(品切れ間近か)



ファイナルラップウォーレット
限定2,000個 標準価格1,200円



ワンダーモモテレカセット
標準価格1,100円(完売)



パックマニアウォーレット
標準価格1,200円



スカイキッドTシャツ
サイズ：S,M,L 標準価格1,700円

DEMPA/ペンタン

なし。



マッピーTシャツ
サイズ：S,M,L　標準価格1,700円

剣，鏡，曲玉はキミの宝だ。

「草薙剣」の鉛筆が6本，「八咫鏡」が印刷されたカンペンケース，「八坂瓊曲玉」が印刷された消ゴムがセットになっています。これらの宝物をうまく使い，苦手な科目を打ち砕こう。「銭」を蓄え今すぐお店へ。きっと「徳」が増えるはず。

源平討魔伝（げんぺいとうまでん） 三種の神器

●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム1個
標準価格950円



妖怪道中記ウォーレット
標準価格1,200円



源平討魔伝ウォーレット
標準価格1,200円

ザ・リターン オブ イシター 下敷
標準価格200円



■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸　囲	身　長
S	78～86(cm)	145～155(cm)
M	84～92(cm)	155～165(cm)
L	90～98(cm)	165～175(cm)

■お知らせ

「ドラゴンスピリット」，テレカセットは完売しました。
「パックマン」，「マッピー」，「ドルアーガの塔」ペーパーバッグもすでに完売しております。



妖怪道中記下敷　標準価格200円

源平討魔伝下敷　標準価格200円

■お申し込み方法

全国のキャラクター・グッズの取扱い店（後の方のページを参考にして下さい）で直接購入するか，通信販売をご利用下さい。
通信販売の方法は，本誌に折り込まれている払込通知表（赤い印字の横長の紙）を使った郵便振替によるものと，現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んで下さい。
送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合350円です。
通信販売のくわしい方法については，後の方のページを参考にして下さい。

発売元：電波新聞社　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03－445－6111

KONAMI

魂はレムールの地、
エルギーザへ導かれん。
本格的シンキング・ゲーム、
エディット機能付で新登場！

あなたもゲームデザイナー

ゲームエディット **GAME EDIT** コンテスト **CONTEST**

内　容　『一王家の谷一エルギーザの封印』の中にあるゲームエディット機能を生かして、あなただけのオリジナルステージを作成してください。

応募方法　商品パッケージの中に入っている応募用紙に、じぶんが作ったステージのマップを記入し、下記まで送ってください。(封書で郵送してね！)

あて先　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ株式会社「エルギーザの封印・ゲームエディットコンテスト」係

期　間　昭和63年９月15日➡11月14日

選考方法　各種パソコン雑誌の編集部の方々に、〝面白さ〟をテーマに選考していただきます。

賞　品　入賞者が作ったオリジナルステージ入りのＲＯＭカセットを、合計20名様に！







「スナッチャー」発売延期のお知らせ

よりいっそうの内容充実を図るため、発売を延期させていただくことになりました。ファンの皆さま、本当にゴメンナサイ……

11月下旬発売予定

サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー
SNATCHER™

MSX2対応　3.5″2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付　9,800円
PC8801(SR以降)対応　5″2D(ディスク5枚組)　FM音源ステレオ対応　8,800円

大好評発売中

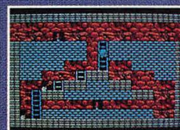
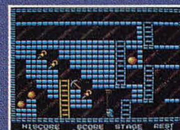
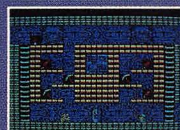
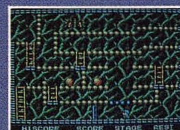
THEプロ野球 激突!!ペナントレース
タコは地球を救う パロディウス
コナミの 新10倍カートリッジ

PYRAMID'S POWER

地球が、ピラミッドパワーの危機にさらされている!?

いま解き明かされる、ピラミッドの謎。
古代エジプトの王族は惑星レムール
からの植民であり、ピラミッドは
崩御した王たちの魂を故郷へと
瞬間移送する装置だったのだ!
——はたしてビック13世
は、エルギーザの扉をひ
らき、この地球の危機
を救えるだろうか!?



MSX1



MSX2

王家(おうけ)の谷(たに)

エルギーザの封印(ふういん)

©KONAMI 1988 TM

MSX1, MSX2対応　SCC搭載　1Mビット　各5,800円　8月27日発売

●MSXマークはアスキーの商標です。
●画面は、開発中のものです。

コナミ・サイバーパンク・フェスタ CYBER PUNK FESTA

スナッチャーグッズ&10万円を当てよう!

A賞 10万円の商品券 1名様
B賞 トランシーバー 5名様
C賞 レーザーガン 10名様 2丁セット

クイズ問題

■○にカタカナ(1文字)を入れて、コナミからでるサイバーパンク・アドベンチャーゲームのタイトルを完成させてください。

「ス○ッチャー」

応募方法 官製ハガキに、クイズの答え・住所・氏名・年齢・電話番号・学年(職業)をご記入の上ご応募ください。正解者の中から抽選で、豪華賞品をプレゼント!

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ㈱「スナッチャー・プレゼント」係

締切り 昭和63年8月31日(当日消印有効)

※賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区	**北陸地区**
本社:03-262-9110	新潟:025-229-1141
関西地区	**四国地区**
大阪:06-334-0399	愛媛-松山:0899-33-3399
北海道地区	**九州地区**
札幌:011-851-3000	福岡-天神:092-715-8200
東北地区	福岡-大牟田:0944-55-4444
青森:0177-22-5731	鹿児島-志布志:0994-72-0606
秋田:0188-24-7000	

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

ドラマチックRPG

ARCUS

物語はRPGを覚醒する。

■フルカラー・グラフィックの3Dダンジョン。人工迷路の他に自然の地形迷路もある。

■自然宗教を核として設定された、独特のファンタジー物語がビジュアル・グラフィックで展開する。

■パソコンRPGならではの、画期的キャラクター・レベルシステムを開発



- ●PC-8801 R/H/VA(5"2D 3枚組、全曲サウンドボードII対応)¥7,800 好評発売中!!
- ●PC-9801シリーズ¥7,800 好評発売中!!
- ●FM-77AV専用(3.5"2D 5枚組)¥9,800 9月下旬発売予定!!
- ●MSX2(3.5"2DD 3枚組)¥8,800 8月下旬発売予定!!
- ●X-1turbo専(5"2D 5枚組)¥9,800

初回プレス版のみ「YAKSA」デモディスク付き

※X-1版はターボ専用となりますのでご注意下さい。

X-1turbo専 8月12日発売!!









Game Creative Staff

WOLF TEAM

株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町2-18-209 TEL.03(269)8650

アーケード・ビデオゲームのホットな最新作を毎月完全チェック

ビデオゲーム 新作インフォメーション

タイトーから ユニークな カーチェイス物が！

まずはタイトーの新作，『チェイスH.Q.』から。これは同社『フルスロットル』のコクピット筐体を使用したニューゲームで，コンセプトが従来のドライブ・ゲームと大きく異なっている。

プレイヤー車は，2人の刑事の乗る覆面パトカーで，自分はその内の1人の刑事(白人）という設定になっており，ナンシーからの無線を頼りに逃走中の犯人を追跡し，逮捕するというユニークなルールになっている。

ゲームの進行は，まずスタートしてからひたすら走って犯人の車に追い着く（犯人の車との距離は画面右のマップに表示されている)。追い着くとタイマーがエクステンドし，プレイヤー車にパトランプが装着される（この辺が芸が細かい)。

あとは犯人車に体当たりをくり返し，ダメージを与えていく（与えたダメージは画面左のダメージ・メーターに表示されている)。ダメージ・メーターがいっぱいになると，その面はクリア。

そして『フルスロットル』のニトロと同じようにターボ・スイッチがついており，やはり1ラウンド中3回までフル加速ができる。全5ラウンドをクリアするか，タイマーがゼロになるとゲーム・オーバー。

また，コンティニュー・プレイが傑作で追跡途中でタイムアップになってゲーム・オーバーになると，10秒間のコンティニュー待ちとなるのだが，この10秒の間にも犯人はどんどん逃げて行くので，素早く継続したほうが有利なのだ。これは笑える。

今月のタイトーの新作はこれ1作だが，来月号ではあの『バブルボブル』『レインボーアイランド』のMTJ氏の新作を大々的に紹介する予定だ。



▲タイトー『チェイスH.Q.』。フルスロットル筐体使用のカーチェイス・ゲーム



▲矢印がでたときに進む方向をまちがえると大きなタイムロスになる



▲犯人逮捕。この白人と黒人のコンビは絶対に「マイアミヴァイス」を意識している！

セガから 早くも体感第9弾！ 『パワードリフト』他

セガから体感第9弾『パワードリフト』が発売となった。これは常識外れの数々のサーキットを舞台としたバギーレース物で，リアリな3Dグラフィック処理がかなりの話題を呼んでいる。早速今月号で2ページにわたって紹介しているのでそちらを読んではしい。

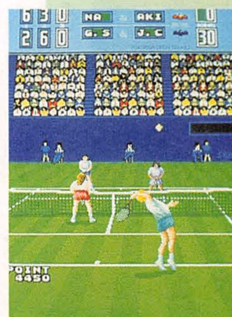
同社からはもう1作，テニスゲーム『センターコート』が発売となる。これは同社『エースアタッカー』と同じ視点（トップ・ビュー）で，4人まで同時プレイ可能(つまりダブルスの対戦）となっている。サーブなどのときだけ3D風の画面に切り換わるような演出がなされている。

また，ビデオゲームではないのだが，同社からは夢工場などでも使われた『スーパーサーキット』が発売となった。これはカメラを搭載したラジコン・カーをジオラマの中に作られたコースを走らせ，そのラジコン・カーがとらえた映像をプレイヤーが乗り込んだマシン（たとえばアウトランの筐体のようなもの）のモニタ画面に写しだすことによってレーシング・カーの実車感覚が楽しめるというもの。

無論，街のゲーム・センターに置けるような代物ではない。この『スーパーサーキット』の第1号機は，静岡県浜松市に7月23日オープンした複合レジャー・センター「ジョイスクエアー・イン　ハママツ」に設置されている。



▶セガ『センターコート』。テニスゲーム



◀サーブのシーン。視点が変わる



▶勝利のポーズ。男女混合ダブルスですね

あのハイパーが帰って来た！ コナミ『ハイパースポーツ・スペシャル』

「お待たせしました！あの興奮がタイムリーに，さらにバージョン・アップして登場。ソウルに行けない全国民のために，コナミがひと肌脱ぎました」(コナミ談)

今回の『ハイパースポーツ・スペシャル』は，全9種目。100mダッシュ，走り幅跳び，400mリレー（予選），クレー射撃，110mハードル，アーチェリー，やり投げ，走り高跳び，400mリレー（決勝）となっている。おなじみ3ボタンで4人まで同時プレイ可能。1Pから順に，グラント，サミー，ジョン，キムとそれぞれ名前がついている。

種目によって立体的な表現がなされているのが特徴。モアイ，鳥，コナミマンセブン，ツインビーなどの隠れキャラもある。



◀コナミ『ハイパースポーツ・スペシャル』。これは110mハードル



▶走り幅跳び。立体的な視点になっているがその分距離感がつかみにくいのが難点かも？



◀クレー射撃。この種目は比較的前作と見た目が近い

『ロストワールド』をはじめ新作続々！ 今カプコンが熱い!?

カプコンから今月はやたら紹介する物が多い。

1作目は「カプコンCPシステム」の第1弾『ロストワールド』。新操作系「ローリング・スイッチ」搭載の意欲作だ。これに関しては今月号で3ページにわたって紹介しているので，そちらを参照のこと。

2作目は先月号でもタイトルだけ紹介した『レッドストーム』。正確なタイトルは，『RALLY.2011.LED STORM』という。まずはストーリー紹介から。

●ストーリー

青年フレッドは，ちょっとした口論から友人ロバートと賭けをするハメになってしまった！

どちらの車が先に2大都市間を走り切ることができるか？ 2人は最短距離を求めて危険なハイパー・ウェイへとコースを取った！

──というようなストーリーを読むと，2人同時プレイでもありそうな気がするがそういう訳ではない。8方向レバーとアタック・ジャンプ，変型の2ボタンで，マイカー「ストーム11」を操作，与えられたエネルギーで各ステージを走り切っていく。変型ボタンを押すことによってストーム11はスピード・サイクルとパワー・ビークルに自由に変型できる。テクニックとしてはウイリーで中型車両やガードレールに乗りあげてジャンプしたり，アタック・ジャンプで敵車（大型以外）を踏みつぶしたり，ジャンプでコース外のアイテムを取るなどがある。



◀カプコン『レッドストーム』。マップ画面


▶ゲーム画面。エネルギーがなくならない内にステージ・クリアしよう



◀ジャンプ台で大ジャンプ！ロバートの車は今どこに!?

3作目は『カプコンボウリング』。その名のとおりのボウリング・ゲーム。4人まで同時プレイ可能。トラックボールと左右へのフック・ボタン（フックボールを投げたいときのみ使用）で操作する。同社でトラックボールを採用した作品はこれがはじめてで，『ロストワールド』といい，カプコンの新操作系への意欲がうかがえる。



◀カプコン『カプコンボウリング』。アップライト筐体。コンパクトな設計だ



▶ゲーム画面。トラックボールで操作する。正直に言ってタイトーの『ストライクボウリング』のリメイクといったところ

4作目は，やはり先月号でタイトルのみ紹介した『大魔界村』。これは「カプコンCPシステム」第2弾にあたり，発売はまだしばらく先で10月下旬に予定されている。

まだ詳しい内容はよくわからないが，敵や背景も多彩になり，主人公・アーサーは7種類の武器と6種類の魔法，そして上下にも攻撃ができるようになっているということだ。


▶カプコン『大魔界村』。カプコンCPシステム第2弾。10月下旬発売予定だ



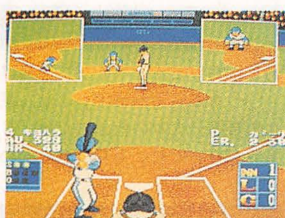
◀ハゲタカや死神が襲ってくる。またむずかしそうだなあ


▶画面にBUGがあるのは開発バージョンということで，ごあいきょう

5作目は「カプコンCPシステム」第3弾として年内の発売が予定されている『ストライダー飛竜』。同名の人気コミックのゲーム化ということだが，ゲーム内容に関してはまだすべてが謎につつまれている。

魔球が投げられる野球ゲーム！ DECO『スタジアムヒーロー』

データイーストの新作は野球ゲーム。8方向レバーと3ボタンで操作する。大きな特徴は,「魔球（懐かしい響きがあるなあ。死語だよ，こんなの)」を投げられる投手がいるということ。魔球は全8種類，投げる際には投手の背後で炎があがったりする。


◀データイースト『スタジアムヒーロー』。野球ゲームだ


▶ホームランを打ったところ

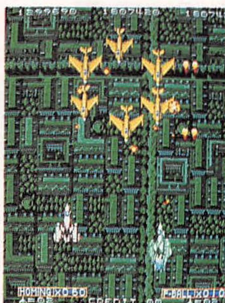
時空を超えてドッグファイト！ SNK『スカイソルジャー』

SNKからこの度発売となるのは，SFシューティング物『スカイソルジャー』だ。8方向レバーとノーマル・ショット，特殊武器の2ボタンで自機「ステルスI（ステルスII)」を操作する縦スクロール・タイプで2人同時プレイ可能。

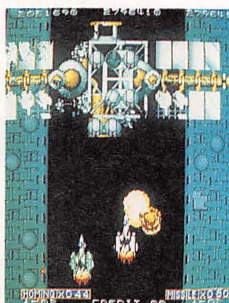
パワーアップ・アイテムは3種類あり，①ノーマル・ショットのパワーアップ（5段階まであがる）②特殊武器のパワーアップ（3段階）③スピード・アップ（4段階）となっている。

特殊武器は，ミサイル，ホーミング，ファイヤー・ボール，バスターの4種類で，各ステージのスタート毎にどれか一つを選択して使いわけていくシステムになっている。

全15エリアで，各面ともさまざまな巨大飛行艇がボスキャラとして登場する。

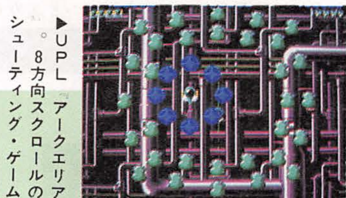

▶SNK『スカイソルジャー』。縦スクロール・パワーアップ・シューティング物

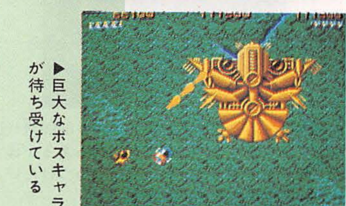

◀15種類もの巨大飛行艇がステルスI、IIの前に立ちはだかる


▶過去から未来へと時空戦士は駆け巡る！最終目的は「デスモウラ」を破壊することだ

UPLから8方向スクロールシューティング登場！

UPLから発売になるのは，先月号でも簡単に紹介した『アークエリア』。8方向レバーと2ボタンで自機を操作するシューティング・ゲームで，8方向スクロールする。同社『ノバ2001』に近いイメージの作品で2人同時プレイも可能。


▶UPL『アークエリア』。8方向スクロールのシューティング・ゲーム


▶巨大なボスキャラが待ち受けている


▶同社『ミュータントナイト』で見せた不可思議なグラフィック・デザインが見どころだろう

その他の新作情報

この他では，ナムコから『アサルト』のバージョン・アップ版として『アサルトプラス』が発売となっている。これは，初心者用と上級者用に2コースが設定されたもので，スタート時にどちらか好きなコースを選択できるようになっている。その他画面の配色なども変えられている。

また，先月号でこちらの手ちがいによりジャレコ『魔魁伝説』の画面写真が掲載できなかったので，ここに掲載しておく。


◀ジャレコ『魔魁伝説』ゲーム画面

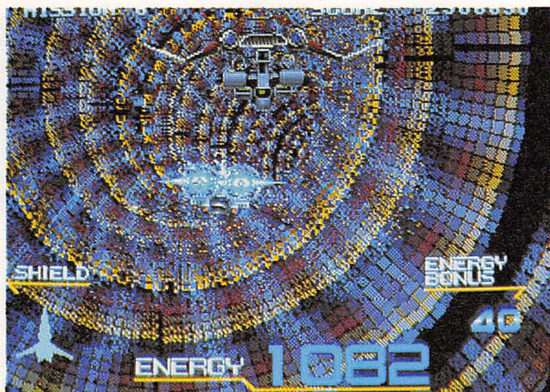
ビデオゲーム今月以降の新作一覧

（7月中に発売されたものも一部含む）

タイトー	チェイスH.Q.
セガ	パワードリフト センターコート
ナムコ	アサルトプラス
データイースト	スタジアムヒーロー ヘリのシューティング物 ロボコップ
コナミ	ハイパースポーツ・スペシャル
SNK	スカイソルジャー
イースト・テクノロジー	オーバーレブ デストラクション
UPL	アークエリア
カプコン	ロストワールド レッドストーム カプコンボウリング 大魔界村 ストライダー飛竜
ジャレコ	武田信玄
アイレム	最後の忍道

※ここに紹介した新作はすべてメーカー側から掲載の許可を得た物，もしくはメーカーが正式にPRをはじめている物です。ロケテスト等で見た物を無許可で掲載することはしていません。

（見城こうじ）



ギャラクシーフォースII

©セガ・エンタープライゼス

Written by EXCHANGER

1ゲーム300円，2ゲーム500円という超破格値(？)と難易度のあまりの高さでプレイヤーを震撼させたセガの体感ゲーム『ギャラクシーフォース』。わずか2か月あまりにして，面数を増やしゲーム性を高めて『ギャラクシーフォースII』が登場した。一部のうわさどおり発売されたこのゲームが，どのように変わったか，そしてどの程度ゲーム性があがったか。今月はその『ギャラクシーフォースII』を紹介しよう。

ストーリー

無限に広がる大宇宙。そこには多くの生命が満ち溢れている。ジュノスと呼ばれる恒星系にも，生命の喜びに湧く多くの美しい星々が存在していたが，ここに宇宙の悪魔と恐れられている「第四帝国」が侵略を開始してきたのである。殺戮(さつりく)と破壊をくり返す「第四帝国」の勢力は，いまや銀河系全体を巨大な魔窟と化すほどだった。

宇宙の平和を願い各恒星系が連合して結成した宇宙連邦は，いちはやく「第四帝国」の真の目的を察知した。そこで宇宙連邦は強大になりつつある「第四帝国」のせん滅とジュノス恒星系の人々の救出のため「GALAXY FORCE」を発動させたのであった。

ここが前とちがうんだ！

IからIIへの変更点はかなり多い。まず，面数が増えたこと。かつては4面だったのが6面にまで拡張された。しかも，一つの面が二つのエリアで構成されるようになった（シーンAは除く)。つまり，約2倍になったのだ。

広くなった分，難易度は大幅にさがり，プレイヤーのミサイル攻撃も1発ずつから4発同時発射ができて敵の破壊が容易になった。その分，Iでは得られなかったそう快感を味わうことができる。

『ギャラクシーフォース』の売りはなんといっても高速に動くキャラクターたち。IIでは超巨大戦艦や新型戦艦，砂のシーンの龍巻や雲のシーンの雷，巨大な岩蛇など圧感させられるデカキャラたちが多数登場し，見事に動いている。

また，もう一つの大きな特徴として，面セレクトができるようになったこと。この『ギャラクシーフォースII』には6シーンあるが，このうち，五つのシーンのどれかからスタート・シーンを選択できるようになった。

以前は見れなかったシーン3やシーン4そして新しくできたシーン5も，これで簡単に見ることができる。

ただし，シーン6には五つのシーンをすべてクリアしてからでないといけない。

ゲームの説明

もうすでに先々月号で紹介ずみだけど，もう一度このゲームのルールを説明しよう。

プレイヤーが乗り込むのは「TRY−2」という最新鋭戦闘機。各シーンの要塞内部にある中央指令搭を破壊するのが当面の目的。プレイヤーはエネルギーをすべて使うとゲーム・オーバーというエネルギー制。タイムによって減少する他,「SHIELD（シールド)」がなくなった後，ダメージを受けるとエネルギーを失う。

五つの惑星にある敵の要塞（中央指令塔）をすべて破壊すると敵の本拠地へと進める。

各面クリアごとに「ENERGY BONUS（エネルギー・ボーナス)」がもらえるが，これはその面の敵を倒した数によって多くもらえる。

また，敵の種類によっても異なるエネルギーが加算される。

シーン別紹介

シーンA：人工惑星「メガリオン」



◀シーンAの最初は味方の宇宙船の格納庫より発進。各面のオープニングはそれぞれちがい，どれもみなセンスがいいんだ。シーンAは目の前の人工惑星「メガリオン」だ



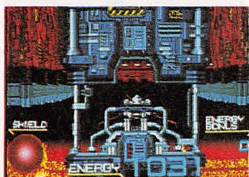
▲前方に見えるのが大型戦艦GM−3000M（通称ギャボット）だ。大型で耐久力もあるがほとんど無抵抗で点も高いので必ずやっつけたい。後方の照準のあるあたりが弱点



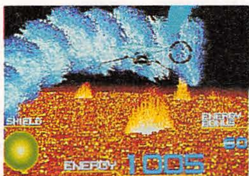
▲さあ，人工惑星内部に突入だ。内部は迷路状になっているので，多少スピードを落としたほうがいい。もちろん全部覚えているなら全速で抜けよう


▲内部に入ると多数のPL－4D・Pウェポンこと「リオス」が格納されている。ここではまだ攻撃してこないが，シーンEでは飛びはねて攻撃してくる。これもNEWキャラクターだ

シーンB：火山惑星「アシュタル」


▲シーンBのはじめ。シーンA以外はすべての面でエリアが二つあるのだ。このシーンのオープニングもまたカッコイイ！


▲プロミネンスは正に芸術的。こういう場面は見てるだけで十分楽しめちゃう。Ⅰではこいつを倒そうなんて考えなかったけど，Ⅱでは簡単に倒せちゃう。ミサイルのおかげだ


▲プロミネンスを破壊すると青くなる。ミサイルはめちゃ撃ちするのではなく，照準がついてから撃とう


▲シーンBの前半のエリアの迷路。ここをぬければエネルギー・ボーナスがもらえる。でもまだ半分。ここからがむずかしいゾ


▲流星群の中を抜ける「TRY－2」。この流星は下に落ちると大きな噴炎となるぞ


▲いよいよシーンBの終わりも近い。この迷路を超えるとボスだ。Ⅰではいつもここで終わっていた人が多いんじゃないかな？


▲シーンBのボスキャラ。Ⅰでは，ほとんどの人が見れなかった感動のシーンだ

シーンC：植物惑星「ユルクランド」


▲シーンCのオープニング。Ⅰでは滝からの発進であったが，Ⅱではノーマルなスタート。僕はこの面が一番好き！


▲はじまるとすぐに滝が出現。そのまま突っ込むと「TRY－2」は大きなダメージを受けてしまう。レバーを引いて上にあがるのがいい



▲このゲームにはパワーアップもある。これを取ると，ミサイルの連続発射個数が4から6へと変わる。まず取りそこなうことはないからご安心を


▲前方に大きな岩蛇を発見。こういうデカキャラは点やエネルギー・ボーナスも高いので，撃ち損じないようにしよう。素早く破壊しないと逃げられるぞ！


▲ドラゴンスピリットの3面のキャラを縦にしたような敵アリゼマ。触手をドンドンのばしてきてプレイヤーをおそう。撃っても撃っても生えてくるんだ


▲空中から胞子爆弾の雨あられ。幻のきのこ「ドリム」の胞子だと設定には書いてある。よけるのもむずかしい敵だ


▲いよいよ要塞内部。しかも迷路にまでアリゼマが来るなんて。まあ撃っていればスキ間もでてくるさ！



▲シーンCのラスト。この中央司令部をやっつけると，左右の奇妙な生き物が飛んでくる

シーンD：砂の惑星「サラ」



▲シーンDは地下からの発進。砂の惑星「サラ」だ。今まで以上の過酷な戦いが予想される。Iでは最終面だったからね



▲いきなり竜巻き。もちろん当たると痛いなんてもんじゃない。このフィーチャーもIではなかったそうだ



▲このシーンで最高にいやなキャラ。突然，網目状の妨害網をはる。間を抜けようとするよりは，横から抜けるようにしよう



▲砂漠の中の基地。シーンAの人工惑星にいたPL−4D・Pウェポンこと「リオス」がでてくる。今度はちゃんと攻撃してくるのだ



▲ボスキャラ。Iのときは，これを倒せばエンディングだった。IIになってここまで簡単に来れるようになったけど，先は長い！

シーンE：雲の惑星「オルセア」



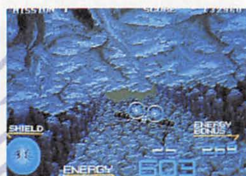
▲IIで新設されたシーンE：雲の惑星「オルセア」。雲の中を突き進むのは最高。このオープニングも加速器の感じがでていてGood!!



▲超巨大戦艦メガロード。残念ながら倒せないようだ。上を通りすぎるだけみたい。超巨大のため全ぼうを明らかにしないそうだ



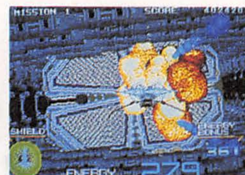
▲Iではミッション1にでてきたアイアンスネーク（別名ヘルガーラー）もこのシーンEで登場。IIでは楽に倒せるようになった



▲迷路の内部は左右によけるだけでなく，上下にもよけなくてはいけない。写真のところは急降下しないとぶつかってしまう



▲敵が，それほどいないときぐらいしかグラフィックは楽しめないけど，シーンEはどこを取ってもいい景色だ。二つの惑星も下に見える。緑もきれいだね



▲シーンEのボス。これまでの五つのボス（中央司令塔）をすべて破壊すればシーンFに進める。難易度がさがったとはいえ，簡単には進ませてくれない

シーンF：異次元空間「ハイパースペース」



▲シーンFはオープニングがなくて，いきなりはじまる。はじめの迷路上のところを抜けるのもむずかしい





◀ここはもうほとんど敵もいない。迷路を抜ければボスは近い



▲こいつがボスだ。こいつにミサイルをぶち込めばクリア！



ローリング・スイッチ搭載！
フルオート連射のすごい
シューテイングが現れた！

ロストワールド

©カプコン

Written by 見城こうじ

どうも，見城こうじです。セガの体感物やカプコンゲームは響あきら氏の担当という感が強かったので，今月こうして『パワードリフト』と，この『ロストワールド』の紹介を僕が書いているというのは自分でも妙な感覚です。

さて，『ロストワールド』ですが，この作品はカプコン新開発の大容量集積回路ＡＳＩＣ搭載のマザーボード・システム（要するに大容量でコンパクト・サイズのシステム・ボードということ）の第１弾にあたるシューティング・ゲームです。そのカプコンの意気込みがヒシヒシと伝わってくるのが，これまた新開発の操作系「ローリング・スイッチ」。押したまま回せばフルオート連射で360°全方向に攻撃をすることができるというスグレモノ。加えて主人公にはバイタリティ制が採用されているので，かなりラフで激しいプレイが許されると言えます。これらの操作感覚に慣れるとけっこうやみつきになってしまうゲームですよ，いや本当。ま，詳しい説明は以下をご覧ください——。

STORY

破壊神にして魔の創造主，天帝ＢＩＯＳ（バイオス）。彼の生みだした８邪悪神は，あらゆる文明を滅ぼしていった。最後まで抵抗を試みた人族の都市も破壊されて，今はダストワールドと呼ばれる廃墟（はいきょ）となってしまった。

しかし，人々の無念のオーラは，この地に２人の超戦士を誕生させた。

HOW TO PLAY

●基本ルール

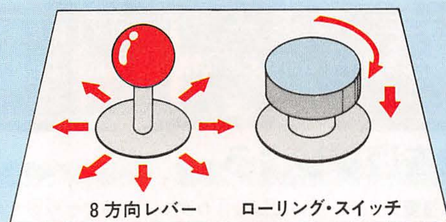
８方向レバーとローリング・スイッチでプレイヤーを操作しよう。２人同時プレイも可能で，１Ｐ側（白人，名前はない）と２Ｐ側（黒人，やっぱり名なしのゴンベ）とでは基本的な武器の特性や，購入することのできるアイテムが微妙に異なる。プレイヤーにはバイタリティ制が採用されていて敵弾や敵の体当たりをくらうごとに減少していくが，とくに敵の体当たりやレーザー系の攻撃を受けた場合はダメージが大きいので注意が必要。

●ローリング・スイッチ

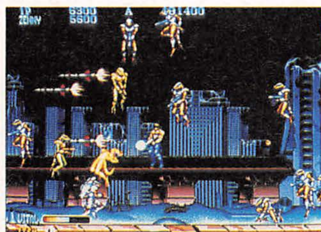
ローリング・スイッチは回すことと押すことができ，まず回すことによってプレイヤーの撃つ弾の方向を３６０°自由に決定することができる。それを押すことによってフルオート射撃が可能。もちろん，押したまま回すこともできる。

また，ローリング・スイッチを使った重要な大技に「メガ・クラッシュ」がある。これはローリング・スイッチを瞬間的に素早く連打することによって画面内のザコキャラや敵弾を消し去るというもの。これには一定量のバイタリティを消費するが，その消費量は敵弾を１発受けたときのそれと等しいので，危ないと思ったら迷わずに使うようにしたほうがよい（ただしメガ・クラッシュでも消せないものもある）。

〈第１図〉コントロール・パネル説明



●ローリング・スイッチによりプレイヤーは360°好きな方向を狙い撃つことができる。
●押している間はフルオートで連射することができる。
●素早く２回たたくとメガ・クラッシュが使える。



▲ダスト・ワールド：かつて人族と呼ばれる種族が作った都市。宇宙でもっとも急激に発展を遂げ，その柔軟な文明は，宇宙でも重要な位置を占めていた。天帝出現後は，最後まで彼に抵抗を続け，武神率いるレプティリアン侵攻（ダスト・ワールド戦役）のときに滅んだ



▲ピラミッド・ワールド：古代エジプトの神々が住んでいる館である。たくさんの財宝があると言われていて，冒険者があとをたたない。しかし誰も生きて帰れたことがないというのも周知の事実である



▲天空界：かつて上級精霊が集まり，神になるために修業していた場だが，今は天帝の目にかなったものが集まっている。ここには天帝の玉座に通じるバベルの塔がどこかに建っていると言われている

ZENNYを集めて GO SHOPPING!

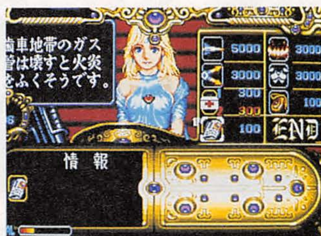
一つのラウンドにつき，最低1回，ショップがでてくる。ここでは，敵を倒したときなどにでるZENNY(ゼニー)で，アイテムの類(たぐ)いが購入できる。

ここに売っている物を大きく分類するとサテライトとそれ以外のアイテムにわけられる。このうち，サテライトというのは，プレイヤーにくっついて援護射撃を行なってくれる，いわばオプションのような武器のことをいい，さまざまな種類のものがある。

サテライトは1度に1個しか持つことができないので，つぎつぎと買い換えていく形になるが，その際前に持っていたサテライトを下取りしてくれるので，画面に表示されている値段より安く買うことができる。だから自分の持ちゼニーが足りなそうに見えても早まらずに，とにかく買えるかどうか調べてみること。



▲ショップが出現!集めておいたゼニーがここでモノをいうぞ



▲「何を購入なさいますか?」「そうだなあ，キミにしようかな?」「バカ」

各種アイテム

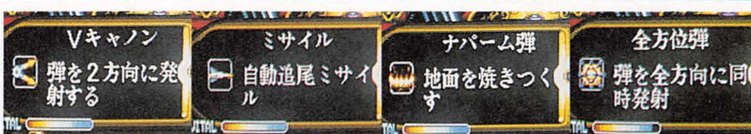
以下のアイテムのうち，いくつかは何段階も存在するものがあり，たとえばブースターは3種類あって高価なものほど強力だ。どれにしても実際にいろいろ買ってみるとよいだろう。「服」なんて謎のアイテムもあるが，これもちゃんとあることに環元されるのだ。





サテライト

サテライトは全11種類。ここに載せたものの他にもう一つ，「ホーミング・レーザー」というのもあることを付け加えておく。必ずしも高価なものほど強力とは限らない場合もあるので，これも実際にいろいろ買って使用してみるしかないだろう。





サテライトの動きを理解しよう

●サテライトの自転と公転の法則は重要!

サテライトは，それ自身がシールドの役割をも果たし，敵弾を消してくれる。もちろん無敵であり，『R-TYPE』のフォースに近いと言える。

また，その運動の法則について一つ大事なポイントがある。これは絶対に覚えておいたほうがいいぞ。右の図にも描かれているとおり，ローリング・スイッチをONにしているときとOFFにしているときでは動きかたがちがうんだ。

図の説明だと少しわかりずらいかも知れないけど，もうちょっと簡単な書きかたをすると，ONのときは常にプレイヤーに対してサテライトの位置する場所が固定されていて，OFFにするとローリング・スイッチの回転に合わせてプレイヤーの周りを回るということだ。

これはどのように使うかというと，サテライトはシールドの役割を果たすこともあって当然敵の攻撃の激しい方向に配置したほうがいい(ちがう場合もあるかな?)。だからその場の状況に応じて，素早くOFFの状態でポジションを決定してONで固定する。これをくり返していくのがテクニックなんだ。

〈第2図〉サテライトの自転と公転について

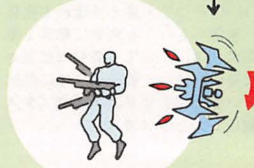
●ローリング・スイッチ「OFF」のとき
ローリング・スイッチがOFFのときに回すと，サテライトは公転しながら自転する。

※サテライトは常にPLAYERと同じ方向を向いている。



●ローリング・スイッチ「ON」のとき
ローリング・スイッチがONのときに回すと，サテライトは弾を撃ちながら自転する。

位置は固定されている。



8邪悪神を倒し，天帝バイオスに挑め！

『ロストワールド』は「ダスト・ワールド」「ピラミッド・ワールド」「天空界」の三つの世界から成り，それら三つの世界はさらにそれぞれ三つのラウンドにわかれている。よってゲームは全9ラウンドで構成されることになる。各ラウンドの最後にはそれぞれボスキャラ（8邪悪神＋天帝）が待ち受けていて，これを倒すとラウンド・クリアとなり，〝BONUS ZENNY〞が加算される（一定時間内に倒さないと邪神は自爆してしまい，BONUSも入らない）。

今回は，ラウンド1から6までのボスを紹介しよう。



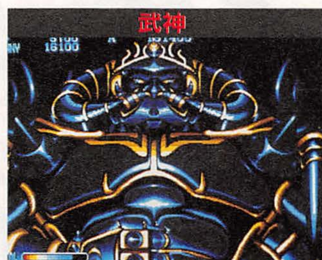
1面のボス。ダストワールドの神経系をつとめている。自分自身に移動能力はなく，歯車地帯の奥に根をはり，異常がないかどうかを常に観察している。

念動力で自分の周囲のスクラップを操り，体の一部からアメーバ状の強酸を吐いて攻撃してくる。



2面のボス。ダスト・ワールドの奥地の水没地帯に生息しているドラゴン。「ダスト・ワールド戦役」にもっとも活躍した一族の生き残りだが，今では移動もできないほど老いさらばえている。

弱っていても攻撃は強烈で，火炎，尾，腕などを使ってくる。口からレプティリアン（ザコキャラ）を生みだすこともできる。



3面のボス。天帝の腕より生まれ，武力を授かり，ダスト・ワールドの破壊を命じられた。今は大神殿に身を隠し，ダスト・ワールドの支配をしている。

再生の腕を持ち，どんな傷でも治してしまう不死身の体を持っていて，目からはレーザーを発射する。その唯一の弱点は…。



4面のボス。古代エジプトの太陽神ラーと，彼の舟メスケテトは，天帝バイオスにより善の心を封じられ，その力だけを利用されている。

他の二神（スフィンクス，ツタンカーメン）とのピラミッド支配権をかけた争いに破れ，壁画エリアを守っている。



5面のボス。ピラミッドの支配権を争って破れ，石像エリアを守っている。人族の神の1人であったが，その残忍な性質を気に入った天帝が8邪悪神として新たな生命をふき込んだ。

その外見は為(いつわ)りの姿であり，美しい像の中に本体が隠れているという。



6面のボス。スフィンクスとメスケテトをうち破り，ピラミッド・ワールドの支配権を得た。

古代エジプトの若くして死んだファラオのマイナスオーラを利用して天帝が生命をふき込み，智力を与えたという。生命がいくつもあるため，何度破壊しても復活する。

かーっ！こんなクサいセリフ聞いてられっかあ？

毎面，邪悪神を倒したあとにでてくるデモは必見！　なんと言っても，その台詞(セリフ)がえらくクサい（字幕と音声の両方で見聞きできる）。とても日本人じゃ口にだせないようなキザな台詞もあって笑える。



▲実にセリフがキザでよい。こんなかっこいい主人公たちに名前がないなんてかわいそうですね

▼いよいよ天帝バイオスと戦うときがきたかっ!?





◀よくよく見たらこの男，妙なもん握りしめてますね

カプコンと言えば忘れちゃいけない…？

隠しゼニーに弥七に佐吉，Powにモビちゃん，タル，牛その他。特定の場所を撃ち込むことによってバンバン見つかるぞ



▲隠れキャラはそこら中に隠れている



驚異的な早さで登場!!

セガ体感シリーズ第9弾!!

パワードリフト

Written by 見城こうじ

さあ，『ギャラクシーフォース』の衝撃もまだ冷めやらぬ今日この頃だけど，ほとんど間髪を入れない感じでセガ，体感第9弾がいきなり発表となった。その内容はズバリ，ドライブ・ゲーム！ 奇想天外なサーキットをバギータイプのチューンナップ・カーで走る！ これが『パワードリフト』だ！ キミの体感シリーズ最新作の予想は当たったかな？

車どうしの競走の要素が強調されたゲーム・ルール

まず，コースは選択制で，『アウトラン』のように途中で分岐していくのではなく，『スーパーハングオン』のようにはじめからわかれている。ゲーム・スタート時にA～Eのうち好きなコースを選ぶことができ，また，同様にドライバーも12人の中から好きなキャラクターを選ぶことができる。

A～E各コースとも五つのサーキットで構成され，1サーキットを4周して3位以内でゴールインすればつぎのサーキットに進むことができる（参加車台数は自車を含めて全12台）。1サーキットを4周ずつして5サーキットを走破すれば全行程クリアという訳だ。

ゲーム中には，画面右上に全体のコースマップが映しだされ，プレイヤーが現在どこを何位で走っているかがひと目でわかるようになっている。

コースは立体的で常識外れな「ゲームならでは」というものばかり！ポプラ並木の8字コース，岩畳（いわだたみ）のジェット・コースター風コース，ガードレールのない立体コースなどなど…。

筐体（きょうたい）はコースに合わせて左右それぞれ最大20度座席部分がムービングする。これによって起こる高速コーナーやバンクなどの横Gは実車以上ということだ。

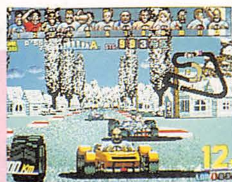
個性豊かでユニークな12人のキャラクターたち

先に書いたように，プレイヤーはゲーム・スタート時に好きなドライバーを選ぶことができる。ドライバーによって何がちがうかと言うと，レースの進行状況に合わせて泣いたり，笑ったり，怒ったり，握りこぶしを作ったりと，「こら，おめえレース中に何やってんだっつーの！」と言いたくなるようなオーバー・アクションを個性豊かに見せてくれるって訳。





▲これはコースAの第1サーキット（以下A－1と略す）。現在2周目で6位走行中



▲A－3。12thということは12台中12位。要するに最下位



▲B－1。ドライバーは紅一点。この娘しか選ばないヤツもでてくるだろうな～



▲B－3。矢印がでてつぎのカーブを教えてくれるのはいつもどおり



◀C－1。8字コース。抜けるような青空にバドワイザーの看板がおいしそう



◀C－2。Cコースは南国風。アメリカのマイアミあたりを連想するなあ



◀C－3。レース中にわき見運転するなっつーの！夜景もきれい

超リアルな3D感覚のグラフィックスに脱帽！

これまでのドライブ・ゲームは，Z軸の回転とX軸方向への平行移動による単なるスピード感重視のグラフィックだったけれど，この『パワードリフト』では，プログラミングにおいてX・Y・Zのそれぞれの軸の回転を同時に行なっているということで，上下左右に視点が移動可能になっている。このため，前方から迫る風景はもちろんのこと，コーナーリング時のインコース・アウトコースやコーナー出口など，奥行きや横方向の画面の流れまでもリアルに表現されている。さらに立体コースでの急勾配やバンクなども同様で，これらあらゆるものの動きや流れは，自車を中心に人間の視覚と同じように見えるよう高度で緻密な計算を施したプログラムがなされているとのこと。

レース・スタート時の演出がまたものすごい。ちょうどコースを外側からヘリにでも乗って1周して撮影したような感じで視点がグルリと大きく1周りしてスタート地点にやってくる。こんな圧倒的なカメラ・ワーク（？）は，これまでの体感シリーズにも決してなかった斬新なものだ。

『パワードリフト（デラックス・タイプ）』仕様

- 外形寸法（単位：mm）：2,050（奥行き）×1,230（幅）×1,680（高さ）
- 重量：約320kg
- マイクロ・プロセッサ：16ビット（12.5MHz）3個　8ビット2個
- 画面カラー：32,000色
- プログラム・メモリー容量：1Mバイト
- グラフィック・メモリー容量:4.5Mバイト
- モニタ：26インチ
- ステレオ・サウンド:D/Aサウンド式，750Kバイト
- ステレオ・ミュージック：FM音源
- スピーカ：10cm 15W×2個

（業者価格：￥1,365,000）

『パワードリフト』をどう見るか？

セガ・体感も第9弾を迎え，そろそろシリーズを体系的にとらえ，分析しているような熱心なファンもいることだろう。この新作『パワードリフト』は，体感シリーズの中で，どんな位置を占める作品になるだろうか？

先日都内のゲーム・センターでさっそくこのゲームのロケテストが行なわれたのだが，プレイヤーの評価はすこぶる高かったらしい。少なくとも僕の知り得る限りでも絶賛に近い評価をした人さえ見受けられた。これにはいろいろな理由が考えられる。

まず従来の体感にはなかった高度なプログラミング・テクニックにより「疑似3D」から，「本当の3D」に一歩近づいたことで新鮮なインパクトがあったということ。また，体感シリーズには『アウトラン』という名作があり，ファンの多くが体感ドライブ物を待ち望んでいたということ。さらに最近は『アフターバーナー』や『ギャラクシーフォース』のように未完成品のまま市場にだされるものが多い中，『パワードリフト』はロケテストの時点で既に完成度が高かったということも無関係ではないと考えられる。

そして重要な点として，このゲームには体感の命である「スピード感」があふれている。スピード感が命なんて当たり前じゃないか，と思う人も多いかも知れないが，セガもこの辺は試行錯誤しており，たとえばヘリコプターっぽさを前面にだした分スピード感に欠けた『サンダーブレード』は今一つヒットしなかったし，『アフターバーナー』に比べ，『ギャラクシーフォース』の出足（人気）がやや鈍いことは，そのスピード感の差であると言ってもまったくのまちがいではないと思う（無論他にも理由は多数あるだろうけど）。

逆に『パワードリフト』の不安材料としては，ゲームが派手な分大味な感がある点や，シミュレーション性よりもコミカルタッチを前面にだすという開発コンセプトゆえに，ドライブ・ゲーム特有の操作感覚を味わいたい，という人にとって長く楽しめるゲームかどうかという心配はある。



▲D－1。コーナーリングのリアルな表現に目を凝らせ！



▲D－2。頭をポリポリ，ひょうきんなヤツ



▲D－3。上に現在の順位がキャラクター付きで常に表示されている



▲E－1。これを岩畳コースと言うのかな？まさにジェット・コースターのノリ



◀E－2。「おおお，あーんまりだあ」男のくせに泣くなよな



◀E－2。これこれ！このすごいクラッシュ・シーン！キャラは最大16倍まで拡大されるんだ



◀E－3。再び夜景がきれいだ。しかし画面上部のキャラクターたちはにぎやかだねえ

ホンキでPlay ホンネでReview!!

TARGET 5 コナミMSXゲーム

7月15日から19日までの5日間，ボクはイベントや取材などで，神戸→名古屋に滞在した。その間，たくさんのベーマガ読者やソフトハウスのかたがたにお会いしたわけなんだけど，あらためてベーマガの影響力の大きさというのを確認した次第だ。

というのも，どこへ行っても話題にのぼったのが，『チャレンジ！AVG＆RPGⅣ』が遅れている理由(！)と，このホンキ・ホンネに関する話ばかり。よっぽどベーマガをじっくりと読みこんでいる人じゃないとでてこないような質問が，ポンポンと飛びだしてくる。「別冊の発売日，決まりましたか？」「先月号でホンキ・ホンネのインタビューを拒否したメーカーというのはどこですか？」

――なかでも印象に残ったのが，T＆Eソフトの内藤さんによるつぎのひとことだった。「このごろ山下さんが書く文章の内容が変わってきましたよね。以前はソフトについて良いところを誉めるだけだったのに，最近のは締めるべきところをピシッと締める感じで」

そう，たしかに内藤さんのおっしゃるとおり，ボクの記事の書きかたは変わってきた（読者のみなさんも気づいているとは思うけど）。少なくとも1年前までは，ひたすら「このソフトは絶対に買い！」と押して押して，押しまくってたんだけど，ホンキ・ホンネを契機にそれも一転，どんなに人気のあるソフトだろうと，不満に思った点はビシバシと書くようになったんだ。

だけど，ひとつ誤解しないでほしいことがある。ちょっとぐらい不満な点が書いてあったって，基本的にホンキ・ホンネで紹介しているゲームは，ユーザーのみなさんが買ってもガッカリしないような秀作ばかりなのだ。

ボクの昔からの執筆方針のひとつに，満足のいかない内容のゲームについては記事を書かない，というものがある。それは今でも変わっていない。くわえて，良いゲームだからこそ，さらに良くしてほしくて2，3の苦言を呈しながらレビューする――それが最近のボクの姿勢でもあり，ホンキ・ホンネの真骨頂でもあるわけだ。

もはや馴れ合いばかりの記事の時代は終わった。単なるソフトハウスの販促メディアから，読者の人たちと真剣にソフトの内容を考える場所にしたい……。

ボクはそう考えている。

コナミMSXゲームの秘密をさぐる

とにかくコナミに行ってきたのだ!!

コナミというと，出版社で仕事をしている人間たちはすぐに神田・神保町にあるコナミ株式会社を思いだしてしまうんだけど，じつはあそこは営業部門や宣伝部門のお仕事がメイン。アーケードやパソコン，ファミコン用のゲームを実際に制作している開発部門は，神戸のデッカイ自社ビル（コナミ工業株式会社）の中にあるのだ。どうせホンキ・ホンネでやるのなら開発の人たちの話を聞きたいということで，ボクはさっそく神戸へと飛んだ（もっとも，取材に同行した影さんは，神保町のほうにいる紙尾さんに会いたがってたんだけどね）。



▲デーンとかまえしコナミビル。1Fがロビー，2Fが応接室で，その上にはパソコン開発フロア，ファミコン開発フロア，アーケード開発フロアなどがある。

東京から新幹線etc.を乗り継いで約4時間，そこに噂のポート・アイランドという土地がある。じつはここは，数年前に行なわれたポートピア博覧会の跡地で，イメージ的に言えば，東京の平和島のようなところなのだ（競艇はないけど）。その北側に位置しているのが，『ツインビー』のとはちょっとデザインが変わったコナミビル。周辺はとても静かで緑豊かな公園もあり，ソフト作りに適した環境というものをうかがわせる。通りがかりの観光バスから降りてきたおばさんたちが，コナミビルを目にして談笑しあう。

「おやまあ，立派なビルだこと。でも，コナミってのは何の会社かしらねえ？」

「あれよあれ。うちの息子が好きなのよねえ。え～と，なんてお菓子だったかしら…？」(この話には，多少フィクションの要素も入っていたりする)

――ま，それほど時間に余裕のあるスケジュールじゃなかったけど，とにかくコナミ工業本社におじゃまして，MSXチームマネジャーの福武さんからいろいろとお話をうかがってきたんだ。以下では，ボクの意見と福武さんのお話をミックスして，コナミのMSXソフトについて考えていきたいと思う。

今までのホンキ・ホンネは，ある1本のソフトをターゲットにして優れた点や開発コンセプトを探るパターンだったけど，今月は例外的にコナミのMSXソフト全般について取りあげてみた。

ソフトハウスの"色"と"ブランド"

読者のみなさんもご存知のとおり，ひと昔前とくらべると最近のソフトは，1本あたりに要する開発期間というのが非常に長く



◀PC(パソコン)マネージャーの福武さんに、いろんなお話をうかがう。この部屋は、中央に特大の大理石のテーブルが置かれた超豪華なVIPルームなのだ。

なってきた。もはや，ひとりのプログラマーがチョコチョコと作っただけのソフトが売れる時代ではないわけで，グラフィック，ミュージック，シナリオ，プログラムを分業で進める作業行程をとっているソフトハウスがほとんどだ。

開発期間が長いということは，当然のごとくその一本一本の制作に力が入るということで，企画の段階から強い〝思い入れ〟のこめられたソフトが，スタッフの長期間の努力を経て，ようやく日の目を見ることになる。

ところで，その〝思い入れ〟が最近おもしろい形で世にでていることに，読者のみなさんはお気づきだろうか？

いわゆる，ソフトハウスの〝色〟というのが，それだ。たとえば，光栄といえばシミュレーション，リバーヒルソフトといえばミステリーAVG，テレネットといえばフルカラーのスクロール・ゲーム，DEMPAといえばアーケード・ゲームの移植……といったように，ソフトハウス名を聞いただけで，ある程度そこの作品を想像できるようになってきた。

〝思い入れ〟と〝色〟とどのようなつながりがあるのか？――答えはひとつ。各ソフトハウスのスタッフの人たちは，それぞれ異なった「理想のソフトのイメージ像」を持っている。そのイメージ像が，ここで言うところのソフトハウスの〝色〟に限りなく近いものなのであり，また，そのイメージ像を具象化するようなソフトを追求していくときに用いられるエネルギーが，スタッフの人たちの〝思い入れ〟なのだ（この文章は難度★★★★★）。

〝色〟ということに関しては，他の業界にもいくらでも例がある。TV業界なら「ドラマのTBS」「バラエティのフジ」「巨人戦の日テレ(？)」，レコード業界なら「アイドルのキャニオン」「ニューミュージックのCBS・EPICソニー」「演歌のクラウン，キング」「VGMのサイトロン(これはジョーク)」などなど。

パソコン・ソフト業界にも，そうした制作者サイドの意図を前面に押しだす〝色分け〟がされてきたということは，ボクらユーザーにとっては非常に喜ばしいことなのかもしれない。一時期のように，流行にまかせて同種のソフトが各ソフトハウスから濫造（らんぞう）されていた頃と比べれば，ある意味でパソコン・ソフト業界は成熟期に入りつつあると言えるのではないだろうか。

また，そうした〝色分け〟が進んできたことにより，パソコン・ソフトにも〝ブランド〟というものが定着しつつある。つまり，ここのソフトなら買っても絶対に損はしない，という判断をソフトハウス名からできるようになったということだ。

〝ブランド〟を考えてみた場合，MSX市場で最強の〝ブランド〟を持っているのは，今回取材に行ったコナミだと言ってもまず過言ではないだろう。コナミMSXチームのマネージャーの福武さんは，その件に関してこう語る。

「そうですね。やはりユーザーのかたがたから信頼していただけるということは，作り手側としてこれ以上の幸せはありません。これからも今までに確立した〝コナミ・ブランド〟のイメージを維持するように努力していきたいと思っています」

コナミのソフトはこうして創られる

さて，コナミのMSXソフトというと，今まではその制作過程がわりとシークレットだったような気がするので，ここで福武さんからうかがった開発の行程をご紹介するとしよう。

まず，コナミMSXソフトには，大きくわけて2種類ある。ひとつがアーケード・ゲームからのアレンジ路線（グラディウス，ツインビーetc），もうひとつがまったくのオリジナル路線だ（メタルギア，ガリウスの迷宮，その他山ほど）。アーケードからのアレンジは，MSXのハードの性能をニラみながら進んでいくそうだけど，やはり気になるのはオリジナル・ゲームのほう。これがちょっと変わったシステムをとっていて，ゲームの企画・シナリオを担当するのは，そのゲームのキャラクターを考えた人なんだそうだ。すなわち，ポポロンあるいはペンギンを考えた人が『魔城伝説』『夢大陸アドベンチャー』の企画・進行役を担当したってこと。

その企画者を中心に4～5人で1チームが組まれ，約4～6か月の間，1本のソフトの制作を進めていくことになる。コナミのMSX開発部にはだいたい20～30人の人がいるそうだから，単純に考えても全体で5～6チーム編制，それが年2本ずつくらいのペースでゲームを作っていくわけだから，あの驚異的とも言えるコナミのソフト発売ペースもうなずける。

ただし，音楽のスタッフだけは例外で，音響技術課というサウンドに関するエキスパートの集団が，アーケード，パソコン，ファミコンのすべてのミュージックを担当しているんだそうだ。なるほど，コナミのゲーム・ミュージックが，ある種の統一されたイメージを持っているのは，こういう理由だったんだね。



◀これがめったに見れないコナミの開発ルームだ!! 入口のドアを開けるには，開発員であることを示すIDカードをスロットに入れなければならない。まるでジーザスみたい。

シューティングにかけるあくなき執念

ここよりいよいよ本題。コナミのＭＳＸソフトといえば，いのイチバンに挙げなくちゃいけないのが，グラディウス・シリーズに代表されるシューティング・ゲーム路線だ。ボクもコナミのシューティングは大好きで，発売するたびにしっかりと購入して（決してもらってはいません）楽しませてもらっている。

しかし,「シューティング・ゲームはヒットしない」という定説のある業界の中で，コナミほどその定説を打ち破ってくれるメーカーも珍しい。『グラディウス』『グラディウス２』『沙羅曼蛇』『パロディウス』という一連のシリーズは，どれも売り上げベスト10に長期間踏みとどまったという実績を持っている。

だけど，これはＭＳＸ市場のみで起こっている現象のようで，たとえばそれ以外の市場に目をうつすと，ボクがパソコン史上最高のシューティング・ゲームだと信じている『シルフィード』にしてもそれほどかんばしいランキングに入らなかったし，ファミコン・シューティングの傑作『グラディウス』『ザナック』もいまいちヒットしなかったと聞く。

なぜＭＳＸのコナミのシューティングだけが売れるのか？　理由はいろいろあるんだろうけど，最大の要因はやはりコナミが「おもしろいシューティング」のツボをキッチリとおさえたゲーム作りをしているということだろう。変化に富んだ場面，独特のパワーアップ・システム，ノリのいいＢ

■コナミ シューティングシリーズ■

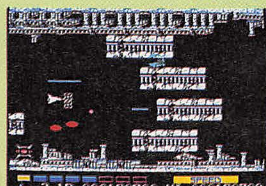
■グラディウス■

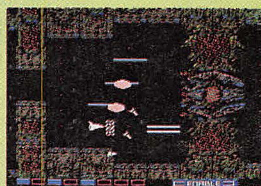




ファミコン版がでた直後にＭＳＸ版も発売。オリジナルにはない「骨のステージ」が新たに加わり話題を呼ぶ。なんと言っても，あのグラディウスがＭＳＸ１で遊べるということが驚異だった。

■グラディウス2■

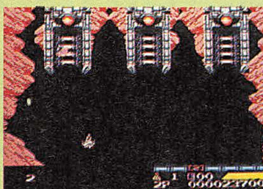




一部で噂されていたグラディウスの続編がＭＳＸに登場。アップレーザーなどの新武器も増え，ヴェノムとの戦いのストーリーも生まれる。ＳＣＣをはじめて搭載したソフトでもある。

■沙羅曼蛇■





コナミのシューティングの中でももっとも難易度の高い作品。アーケード版とは面の構成が変わり，３～５面は好きな順に進めるようになっている。パワーアップとＢＧＭでライフフォースの要素を取り入れたのがうれしい。

■パロディウス■





すべてをギャグでかためたパロディ・シューティング。テヌキテヌキボウズ，巨大酔っぱらいペンギンと，親玉もユニーク。このソフトはコナミ史上最短の開発期間で完成した作品で，わずか１～２か月でマスターアップというからオドロキ。

コナミMSXゲームの代表作たち



魔城伝説

１メガになる前のコナミのソフトの中で，特に高い評価を得ている名作。アイデアは同社のビデオゲーム『ファイナライザー』をアレンジしたものだと思われる。



夢大陸アドベンチャー

ＭＳＸ初期のヒット作『けっきょく南極大冒険』を大幅にバージョン・アップした作品。主人公のペンギンのかわいらしいしぐさが女の子にも大ウケした。



悪魔城ドラキュラ

ファミコンからの移植ではあるものの，コナミゲーム史上で５本の指に入る秀作。ハイセンスなＢＧＭ，絶妙なゲーム・バランスで，今なお根強いファンが多い。



ガリウスの迷宮

魔城伝説シリーズ第２弾。ポポロン王子とアフロディテ王女を切り換えて操作するシステムを採用。ゲーム自体は完全なＡＲＰＧで，ところどころにむずかしい謎も入っている。

GM，絶妙のバランス設定――それらがミゴトにマッチングして，コナミ特有の味を生みだしているのだ。福武さんいわく，

「なんだかんだ言っても，うちはやはりシューティング命です。スタッフ一同シューティング・ゲームの熱狂的なファンなので，たとえゲーム市場がどう変わろうと，うちはこの路線を継続していきたいですね」

――このへんのシューティング・ゲームに賭ける熱い想いが，かずかずの名作を生みだしてきた秘密のひとつなのかもしれない。

難易度設定のむずかしさ

おもしろいシューティングと言えるかどうかを左右する大きな要素のひとつに，そのゲームの難易度が挙げられる。あまりに簡単すぎても歯ごたえがないし，かと言ってむずかしすぎてもとっつきにくくなってしまうから，シューティング・ゲームにおける難易度設定は，RPGにおけるバランス設定と同様，細心の注意を払って行なわれるものなのだ。

福武さんにうかがった，コナミの難易度設定に関するポリシーは，こうだ。

「アーケード用のものは，最初のうちはとっつきやすいようにわりと易しくしてあります。しかし，MSX用のシューティングは家庭でじっくりと遊ぶわけですから，はじめからけっこうむずかしくしてありますね」

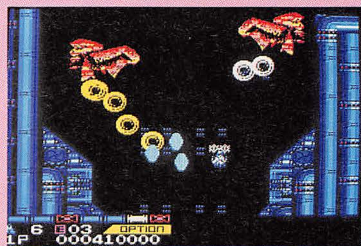
――うん，たしかに一連のコナミMSXシューティングは，かなり難易度が高くなっていると思う（これに反論するのは，よほどのマニアな人たちだけだろう）。どちらかと言うと，コンティニューがあってはじめてクリアできるといったレベルに設定されていて，よほど鍛えないと，ノーコンティニュー・クリアというのはむずかしい。

だけど，業務用の『グラディウスII』のように，一度死んだらハイおしまい（復活できないこともないけど常人にはツライ）というのとはちがって，コンティニューを使えばなんとかなるという，このへんがうまい。今度こそ，今度こそと思いながらF5キーを押す――コナミMSXシューティングをプレイした人ならだれでも身に覚えのある経験だろう。

ボクが思うに，コナミはこのコンティニューをある程度前提にした難易度設定をすることによって，プレイヤーがゲームをクリアしたときに，あたかもAVGやRPGを解き終えたときに得られる満足感にも似た感覚を与えることを狙っているのではないだろうか。少なくともボクは，知らず知らずのうちにコンティニューをしまくり，悪戦苦闘の末ようやくエンディングにたどりついたときには，けっこうな感動を授けてもらっている。このへんのノウハウはマネしようと思ってもそう簡単にできるようなものじゃない。お世辞でも何でもなく，さすがコナミだ。

『沙羅曼蛇』について

コナミMSXシューティングの中で，唯一ボクが難易度設定に不満があるのがこの『沙羅曼蛇』。コンティニューを使っても，2プレイヤーをダミーで参加させてその間にどんどんパワーアップするというめんどうくさい方法をとらないと復活はむずかしく，一度死んだら終わり的な感が強い。また，2プレイヤー合体時の特殊兵器などもあるものの，合体時間が制限されているために実用性は皆無に等しく，練り込みに甘さが感じられる。さらに『グラ2』のカートリッジをスロット2に入れていないと真のエンディングが見れないというのは，ちょっと行き過ぎでは……？

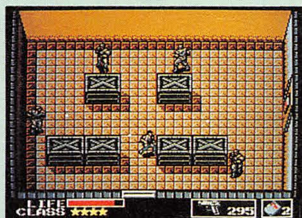


コナミMSXゲームの今後

本当はコナミのゲームについてはまだまだ書きたいことが山ほどあるんだけど，ページの都合上，そうも言ってられなくなった。最後に，福武さんにコナミMSXゲームの今後についてうかがってみることにしよう。

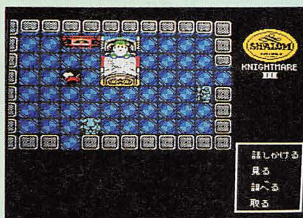
「ゲームの流行というのはさまざまに変化していきますが，うちとしては，はやりを追うのではなく，作りたいものを作りコナミらしいものをだしつづけていきたいですね。また，ソフトは決して安いものではないので，ユーザーのみなさんが買ってガッカリしないような，値段に合った商品を作っていきたいと思っています。今までのイメージをくずさないような一定レベル以上の質をいかに保っていくか――このへんが今後のうちの課題でしょうね」

――そう，質を一定以上に保つ，これが易しそうでなかなかむずかしい。コナミに限



――メタルギア――

今までにないノリのコンバットARPG。敵を倒すよりも敵の死角をついて逃げまくるというアイデアが新しい。のちにファミコンにも移植される。



――シャロム――

魔城伝説完結編は，コナミ初のAVG。移動画面はドラクエを意識しており，親玉との戦闘だけアクション・ゲームになる。



――F1スピリット――

記録的なロングセラーをつづけているレーシング・ゲーム。2人同時プレイ可，自車のパーツを選ぶことができ豊富なコースを走れるということが人気の秘密か。



――激突ペナントレース――

見たとおりの野球ゲームであるが，付属のWATCHモードがおもしろい。自軍の選手データを作ると，友達のチームと勝手に対戦してくれるのだ。

らず，売上げ規模が大きくなってきたソフトハウスは，年間に×本発売というノルマが社内的に決められてしまい，それを満たすために外部スタッフを使ったりして，ソフトのクオリティが低下してしまう危険性が非常に大きいからだ。実際のところ，ファミコン関係ですでに「質より量」攻撃に転じている大手メーカーが，いくつか目につかないこともない（あえてどこのことかは触れないけど）。

コナミMSXチームには，絶対にそれと同じ轍を踏んでほしくない。いや，それどころか，MSX市場で最高のブランドを持つコナミMSXチームは，常に最高レベルのソフトを作って業界を引っぱっていくことが使命であるとも思うのだ。コナミがクオリティの高いソフトをだしつづけるかぎり，決してMSXが衰えることはないだろう。

初心忘るべからず——コナミさん，どうか今後も業界のことを考えたゲーム作りをしていってください。近日発売の『スナッチャー』，や『パロディウス』につづくシューティングの新作，そして「実現できるかどうかはわからない」と言われたSCCII，どれも楽しみに待たせていただきたいと思います。

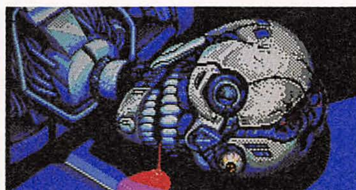
最後に，全面的な取材の協力，本当にどうもありがとうございました。暴言多謝。

近日発売！ サイバーパンクAVG 「スナッチャー」

映画『ブレードランナー』をモチーフにしたと思われる，コナミ初の超本格的AVGがコレだ。MSX２版がディスク３枚＋オリジナル・サウンド・カートリッジ，PC－8801SRシリーズ版がディスク５枚組という気合いの入りよう。プログラムを担当しているのは『グラ２』と同じ人だと言うから期待が持てる。福武さんは言う。

「うちとしては，今までにない冒険をした一作と言えると思います」

ちなみに，『パロディウス』とは正反対に，この作品はコナミ史上最長の開発期間をすでに要しているそうで（取材に行った時点で約８か月），11月末に発売予定とのことだ。

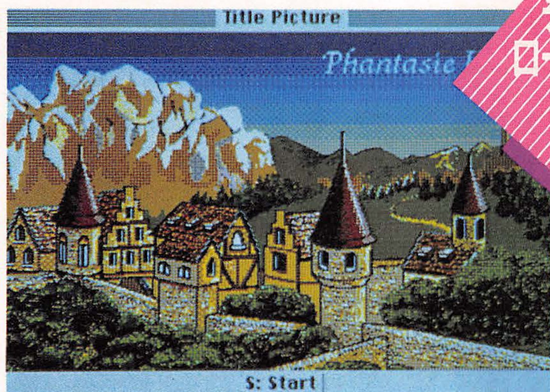





コナミMSXソフト全リスト

商品名	価格	発売年月
わんぱくアスレチック	¥4,800	58.12
けっきょく南極大冒険	¥4,800	58.12
もん太君のいち・に・さんすう	¥4,800	59.1
タイム パイロット	¥4,800	59.1
フロッガー	¥4,000	58.12
スーパーコブラ	¥4,000	59.1
ビデオハスラー	¥4,500	58.12
コナミの麻雀道場	¥6,000	59.6
ハイパーオリンピック1	¥4,800	59.4
ハイパーオリンピック2	¥4,800	59.4
サーカスチャーリー	¥4,800	59.7
マジカルツリー	¥4,800	59.11
ぽんぽこパン	¥4,800	59.6
ハイパースポーツ1	¥4,800	59.6
キャベッジバッジキッヅ	¥4,800	59.10
ハイパースポーツ2	¥4,800	59.10
コナミハイパーラリー	¥4,800	60.7
コナミのテニス	¥4,800	59.11
スカイジャガー	¥4,800	59.12
コナミのゴルフ	¥4,800	60.2
コナミのベースボール	¥4,800	60.1
イー・アル・カンフー	¥4,800	60.1
王家の谷	¥4,800	60.3
モピレンジャー	¥4,800	60.2
ピポルス	¥4,800	60.2
ロードファイター	¥4,800	60.8
コナミのピンポン	¥4,800	60.5

商品名	価格	発売年月
コナミのサッカー	¥4,800	60.12
ハイパースポーツ3	¥4,800	60.12
グーニーズ	¥4,800	60.10
コナミのゲームを10倍たのしむカートリッジ	¥4,800	60.12
コナミのボクシング	¥4,800	61.3
イーガー皇帝の逆襲	¥4,800	61.5
魔城伝説	¥6,800	61.9
ツインビー	¥4,980	61.7
新世サイザー	¥4,980	61.10
グラディウス	¥5,800	61.10
夢大陸アドベンチャー	¥5,800	61.12
悪魔城ドラキュラ（MSX2専用）	¥4,800	62.1
キングコングス2（MSX2専用）	¥5,800	62.4
Qバート	¥5,800	62.2
火の鳥（MSX2専用）	¥4,980	62.4
がんばれゴエモンからくり道中(MSX2専用)	¥5,800	62.5
ガリウスの迷宮	¥5,800	62.6
メタルギア（MSX2専用）	¥5,800	62.7
グラディウス2	¥5,800	62.8
F1スピリット	¥5,800	62.10
ウシャス（MSX2専用）	¥5,800	62.11
シャロム	¥5,980	62.12
沙羅曼蛇	¥6,800	62.12
コナミの新10倍カートリッジ	¥5,800	63.2
パロディウス	¥5,800	63.4
THE プロ野球激突！ペナントレース	¥5,800	63.5
エルギーザの封印(MSX1, MSX2)	各¥5,800	63.8



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

ファンタジーIII

ニカデモスの怒り

スタークラフト
対応機種：PC-9801/PC-8801SRシリーズ他
価格：9,800円
Written by 手塚一郎

来たぞ，来たぞ！あのファンタジー三部作の完結編『THE WRATH OF NIKADEMUS(ニカデモスの怒り)』がついに国産機種へと移植された。

I，IIとPC－88版でプレイしていたボクも，今回のIIIはPC－98版で遊んでみた(だって8bit版って遅いんだもん)。愛着のあるキャラクターたちをコンバートできなかったものの，マウスは使えるし，なんといっても速いのが良かった。やっぱり，RPGに限らず，ゲームはこうでなくっちゃねなんて思ったりして——。

さて，完結編というわけだから，宿敵ニカデモスとの戦いにピリオドを打つわけだ。ヤツもこれが最後ということを知っているのか，今までになく卑劣な手を使い，さらにはパーティを仲間に引き入れようとすらしてくる。どうなることやら——。

達成感こそファンタジーの楽しみ

『ファンタジー』シリーズと他のパソコンRPGのちがいを考える。細かい部分を見ていくと，それこそ山のようにあるだろう。だけど，一番のちがいっていったら，そこに漂う雰囲気だと思う。

各地に点在するダンジョンを一つずつクリアしていく。これだけならば，他のゲームと大差ないかもしれない。ところが，そのダンジョン（とは限らないが）が曲者なのだ。

真暗な通路を手探りで進んでいく。やがてキミは気付くだろう。それが単なる迷路ではなく，意識的に創りだされた建造物であることを——。

見張りの部屋，大広間，巨大な牢，食堂に武器庫，そして研究室。真暗なマップは歩きまわった部分のみが見えるようになっていく。ついにその全貌が明かされたときあたかも一つの文化を解明したかのような達成感に見舞われる。そう，これなんだ！



▲暗闇を手探りで進んでいく恐怖感と除々にマップが完成していく達成感。この微妙なバランスこそがファンタジー・シリーズの魅力ともいえるんじゃないだろうか

よりリアルになったキャラクター

HP（ヒット・ポイント）があるうちは剣でメッタ切りにされようが，炎で焼かれようが死ぬことはない。これは冷静に考えてみると，すごく変なことだね。もちろんゲームなんだから——って考えるならば納得できないこともない。だけど，死の恐怖，そしてその緊張感が，こういったことのために薄れてしまうのならば，これはゲームのおもしろさの一つを欠いているといえるのも確かだ。

で，このゲームでは，一部のテーブルトークRPGが採用している「ヒット・ロケーション」が存在する。これは体を六つにわけ，攻撃がどこに命中したかを判別するものなんだ。だから，腕に重傷を負えば攻撃不可能になるし，HPが残っていても首を切り落とされると死んでしまう。もちろん，これは敵も同様で，弱点を攻めたりもできる。まぁ，ゲームを盛りあげるという点でも，かなり成功した例といえるだろう。



▲ヒット・ロケーションの設定により，どんどんリアルになっていくキャラクターたち。腕がもげ，首をはねられる！血生ぐさい戦闘を楽しませてくれそうだ

弓と魔法の世界

ヒロイック・ファンタジーっていえば「剣と魔法の世界」というのが一般的。力の象徴である剣と限りない想像力のあらわれである魔法——この相反する二つの力の微妙なるからみ合いに魅せられ，ドップリと漬かることとなった人も多いと思う。ところがこのゲームでは，IIIにしてはじめて「弓」という要素を取り入れたためか，この威力が絶大なのだ。

さらに，魔法の力もこれまた強い。ゲーム開始直後はHPも低く，どちらかというと足手まといだった盗賊や呪文の使い手がレベル・アップするごとに態度がデカくなり，後半近くなると魔物が現れるたびに，「先生，またよろしくお願いします」と用人棒よろしく彼らの弓や魔法に頼ってしまうのが情けなかった。剣をこよなく愛するボクは，こんなことじゃいけないと戦士に経験値が多く入るように裏工作したりしたがダメだった。ウーム，なんて屈折した感情移入なんだろう。

おっと，ここで参考までにボクのパーティ構成を紹介しておくとしよう。

まずはドワーフの戦士「ルキウス」。そしてノール（このゲームでは怪物も仲間にできるんだ）の戦士「アモン」。ハーフリングの盗賊「キア」。人間の僧侶「ヴィジル」，エルフの魔術師「サバト」。最後はエルフの魔法戦士（モンク）「ライア」だ。僧侶がもう1人いれば楽だったのに——！

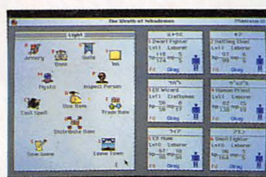


▲戦闘モードがコレだ。敵は前列，後列。味方もフロント，ミドル，バックと3段階にフォーメーションを変化させることが可能だ。また，戦闘関係のオプションが多いことも特筆すべきだろう

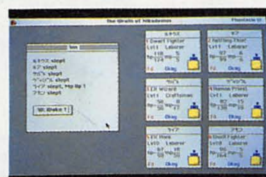
ペンドラゴンの町

キャラクターを創り，パーティを組んだら，ゲーム・スタートだ。どの町からスタートするかを選ぶことができるけれど，「ペンドラゴンの町」が出現するモンスターの強さなどから考えても一番適切だと思う。

ファンタジーIIIの主な舞台となるのはスカンドールという大陸。ここにはいくつもの町が点在するけれど，そのどれもが同じだと考えていいだろう。ちがうのはアーマリィで売っている物が異なるぐらいだね。



▲どの町も同じ施設があるけれど，アーマリィで売っている品物はそれぞれちがうので注意してほしい。武器や防具は買い換える必要はないけど，スクロールは買おうね

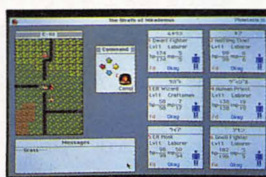


▲宿屋で休むのは無料だけど，だからといってガンガン泊っていると年をとってしまうので注意しよう。ときどきマジック・ポイントがアップするのがうれしい！

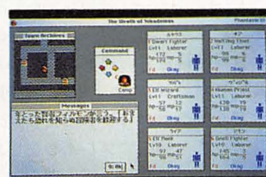
ペンドラゴンの記録保管所

ペンドラゴンの町をでると東南（右下）に何か建物らしきものが見える。これが「ペンドラゴンの記録保管所」だ。ペンドラゴンのアーマリィで売っているスクロールを読んだ人なら，これがどういう建物なのかわかるね。

まずは，ここへと足を踏み入れていろいろと調べてみよう。探索を進めていくうちに賢者フィルモンに出会うことができる。彼の指示に従って行動するようにしよう。



▲町をでて，冒険に出発しよう。外で経験値を稼ぐのもいいけれど，夜襲をかけられて全滅する危険があるのでなるべくならダンジョン内で戦うのが望ましい



▲「ペンドラゴンの記録保管所」へと足を踏み入れたパーティは，そこで賢者フィルモンに出会うだろう。彼の助言に従えば自然とゲームが解けるんだ

ドワーフの霊園

巨人の宮殿に続いて，パーティは「ドワーフの霊園」へと向かうことになる。キルモアの葬式のためだ。

会場には，キルモアの偉大さを表わすかのごとく，多勢の人々が参列している。ボクも7月号のファンタジー通信で「宗教と幻想」というのをやった影響か，ここは厳かな気持ちで参列せねばなんて思っていた。ところが――！

ＲＰＧに限らず，物語を盛りあげる手段の一つとして，敵対者に凝るというのがある。たとえば，多くのパソコンＲＰＧで悪の親玉を倒せ！といわれるけれど，プレイヤー側からしてみれば，それがどれほど悪いヤツなのか今ひとつピンとこないというのが実状だろう。「成長」という要素の存在がキャラクターへの感情移入を手助けしているように，物語への没頭の度合を高める手段として「プレイヤーに悪の親玉が本当に悪いヤツだと思わせる」ことが非常に大切なのだ。

もう気付いた読者もいるだろう。そう，悪の魔術師ニカデモスは，この葬式に姿を現し，メチャメチャにしてしまったのである。次々と強力な呪文を投げかけるニカデモス。怖れおののく人々。燃えあがる会場。やがてニカデモスは不敵な笑みを浮かべ消え去った。何もできない自分が悔しかった――。

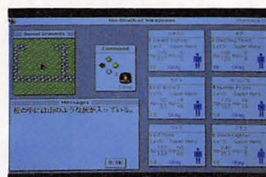
辺りには黒焦げになった死体が散乱し，キルモアの遺体も灰と化してしまった。

この瞬間から，「ニカデモスはゲームの目的だから倒す」ではなく「倒さねばならない憎っくき敵」へと一変した。つまり，ボクは完璧に『ファンタジーIII』の虜になってしまったわけだ。

正直な話，パソコンＲＰＧでこれほどまでにスゴいイベントに出会えるとは思いもしなかった。これだけでも，『ファンタジーIII』をプレイした価値があったというものだ。いやー，さすがＳＳＩ社だ。国産パソコンRPGもガンバッてほしいものである。



▲キルモアの葬儀のためにドワーフの霊園へと訪れる。各所にチェストがあるけれど，ワナが仕掛けられているので注意してほしい。中央の道を進むと葬儀の会場だ



▲葬儀には多勢の人々が参列しており，厳かな雰囲気の中で進行するかのように思われた。ところがニカデモスの出現により，葬儀はメチャクチャに……何てヤツだ！

ノームの地下墓地

『ファンタジーIII』には，ゲームを解く上で必要ではないイベントが多くある。賢者フィルモンに言われたとおり，行動すると，最短コースを進めるけれど，どうせならいろいろと寄り道をして思う存分楽しんでみたいよね。

で，ボクはというと，『ファンタジーIII』についての予備知識がゼロだったので，どうやら最短コースで解いてしまったようだ。プレイ日数は3日。キャラクターのレベルは13と12だった。あー，損した気分。

さてさて，この「ノームの地下墓地」にも，そういった「おまけイベント」がある。「ヴァイパー（毒ヘビ）を傷つけることなく，また傷つけられることなく卵を奪って来い」というのがそれだ。答はあえて書かないけれど，プレイヤーの心理をうまくついたトリックだと言っておこう。

他にも関係ないイベントは多くある。ゲーム開始直後に冒険した「ペンドラゴンの記録保管所」の奥にあったあのアイテムだって手に入れなくてもいいんだからね。



▲ここは「ノームの地下墓地」。やるべきことはただ一つ。魔法使いに「Summoning」の呪文を教えてもらうことだ。他にも「ノームの弓」を入手できるイベントがあるけれど，これはクリアしなくてもOK

クロノスの屋敷

「東方にあるすべての時と次元の管理者クロノスの屋敷へ行け。今なら会えることだろう。彼は，おまえを光の城のある光のプレーンへと導くだろう――」

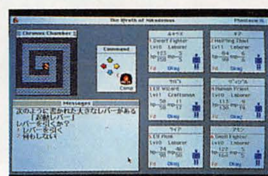
例によって例のごとく賢者フィルモンの命を受けて東方へと向かう。

クロノスの屋敷はスカンドールの東端。海を渡って行かなければならない。

今回，つまり『ファンタジーIII』では，スイム（泳ぎ）のスキル（技術）が以前より重要視されない。海を渡るのは，クロノスの屋敷へと向かうときだけだからだ。

IIIの場合，レベルアップにともなって三つのスキルをあげることができるけれど，このようなことからも，スイムよりはファイヤー・ボウ――弓を射つスキルなどに重点を置いた成長を心がけるのがいいと思う。

さて，クロノスの屋敷へとたどり着いたら二つの装置を操作して「光の城」へ向かうための準備をしよう。



▲クロノスの屋敷で二つの装置をうまく操作すれば光のプレーンや闇のプレーンへと行くことができる。光の鍵を手に入れるのを忘れないようにしようね

光の城

クロノスの屋敷で，あるアイテムを手に入れ，二つの装置をうまく操作する。すると遠くから轟音（ごうおん）が聞こえ――外にでてみると，そこは光のプレーンだった。はるか南方には「光の城」が見える。

ここでやることは，クロノスの助言にもあったように「光の妖精」に会うこと。だけど，彼女に会って話を聞くだけじゃダメだ。光の城の構造と妖精の助言を合わせて考えてみよう。

光の妖精に会うには，いくつかのわかれ道があった。それをまちがったほうに進むとダメージを受けてしまった。

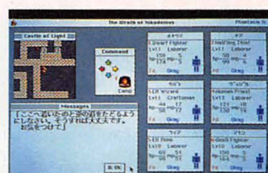
「ここに着いたのと逆の道をたどるようにしなさい。そうすれば大丈夫です。お気をつけて」

これが，光の妖精の助言だ。この二つを合わせて考えると，自然に答が浮かびあがってくるんじゃないかな？

おっと，それから光の城での行為は，十分に気をつけておかなければならないということも付け加えておこう。何かを破壊したりするのは「邪悪な行為」だからね。



▲やっとたどり着いた光の城。そこには光の妖精がいて，キミたちのこれからの行動についての助言をくれる。まちがっても，ここで物を壊したりしてはダメだよ



▲光の妖精が最後に言った意味深な言葉。「ここへ着いたのと逆の道をたどるようにしなさい」これがどういうことなのかは，自分でよく考えてほしい

バトル・フィールド

続いてパーティは，ペンドラゴンの北，闇の軍勢と激戦をくり広げるウッド卿（きょう）に会うべく戦地へと赴（おもむ）く。

そこは，闇の総力が結集しているらしく，手ごわい魔物ばかりだ。あるときは戦い，またあるときは逃げ，南へと進むと，そこにはいくつかのテントが立ち並んでいた。

テントの中にはウッド卿がおり，パーティを歓迎してくれる。そして，ニカデモスを倒すための作戦を練るのだった。



▲激しい戦闘がくり広げられている「バトル・フィールド」。その奥には，戦場とは思えないほど静かなテントがあった。この中にウッド卿がいるのだろうか



▲テントの奥にいるウッド卿との会話。ここでニカデモスを倒すための計画を練るのだ。そう，ノームの地下墓地で教えてもらった呪文を使うのである

闇の城

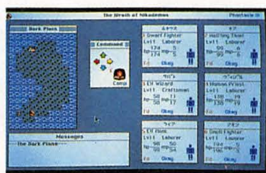
戦場を抜けだし，パーティは再び「クロノスの屋敷」へともどる。えっ，なぜ「闇の城」へとそのまま行かないのかって？それはもちろん，闇の城のある場所はこのスカンドールの地ではなく，それにはクロノスの，いや正確にはクロノスの屋敷にあるあの装置の力を借りなきゃ行けないところにあるからだ。

光のプレーンが「正」の世界だとしたら，闇のプレーンはまさしく「負」の世界。例によって屋敷にある二つの装置を使い，闇の城へと急ごう。

ところが，闇の城には宿敵「ニカデモス」はいない。キミがキチンと情報収集していたならば，ヤツの居場所がわかるだろう。そして，そこへの行きかたも……。

複雑に入り組んでいる上に，通過できる壁があちこちに配置された最後の地。ヒーリングとマジック回復のポットを山ほど持って出発しよう。そして，ウッド卿から授かった作戦を実行するのだ。世界に再び平和が訪れる日は近い！

と，ここまでが『ファンタジーIII』のダイジェスト・ストーリーだ。どうだろう，このゲームのおもしろさが少しでもわかってもらえたかな？



▲闇のプレーンに闇の城はある。だけど，そこにニカデモスはいなかった。どこにいるのかはスクロールを読めばわかってもらえると思う。さて，そこに行くには？

プレイヤーの想像力をかり立てるさまざまな演出とそれを盛りあげるための数々のイベント。派手さはないけれど，RPGはこの二つがあれば，絵や音なんてどうでもいいとさえ思えてくるほどである。

AVコンプレックスを持ち続ける日本のソフトハウスには，まだまだ創ることのできない世界がそこにあるのだ。

やっぱり，CD－Iが実用化されないと無理なんじゃない？とか思ってしまう。

どこかのソフトハウスで2HD3枚組のテキストRPGを創ってくれないかな。そうしたら期待しちゃうんだけど――絶対に無理だね，こういうのは。



王家の谷 エルギーザの封印

©コナミ
対応機種:MSX2,MSX　価格:各5,800円
Written by TOMMY

先月のおもちゃショーの取材後，外に停めておいたバイクを見るとタンクにビーッと立派な傷がついておりました……何で？　どーして!?　と叫ばずにはいられない人一倍の不幸モノ・TOMMYです。

ところで夏ってパズルゲームが多いって気がしません？　一昨年の『ソロモンの鍵』とか『バベルの塔』とかね（ファミコンだけど）。で，今回はMSX用のとんでもない難解パズルゲーム『エルギーザの封印』のご紹介。

あの昔懐しい『王家の谷』をベースにしたコナミ久々のパズル大作，まずはそのストーリーから……。

ストーリー

——魂はレムールの地，エルギーザへと導かれん——。

代々エジプトのピラミッドに魅せられてきたビック家の当主・ビック13世は，石碑に刻まれた碑文の意味に背も凍るような恐怖を覚えた。

時は未来。惑星レムールの古代ピラミッド遺跡群で発見した石碑である。

碑文の言葉は，彼のうち立てていた最悪の仮説が正しいということを証明していた。

彼の仮説とはこうである。

—これまでレムールの遺跡で発掘された装飾品や建築物の技法には，古代エジプトのそれと異常なまでの共通点がある。これは偶然のものではなく，また明らかにエジプトの技術はレムールの発展型であった。

そのことから導きだされる結論は，古代エジプト王族がレムールからの植民である可能性が高く，ピラミッドとは死者の魂を故郷レムールへと移送する巨大な装置であるということだった。

地球から遠く離れたレムールへの瞬間移送には凄まじいエネルギーが必要とされる。その制御の役割を果たしていたのが，遺体と共に埋葬された財宝だと，ビック13世は考えていた。

もしそうだとすれば，彼の先祖を含む探検家の調査や盗掘によって制御装置を失ったピラミッドは，長い年月の間にとてつもないピラミッドパワーを蓄積していることになる。推定では，優に地球が崩壊するだけのエネルギーになっているはずだった。

今やピラミッドの自爆を食い止める方法はひとつ。地球上のピラミッドとリンクされたレムールの中核ピラミッド『エルギーザ』の中枢機能をストップさせるしかない。

——なんとしてもやりとげねば。

地球の命運をかけ，ビック13世は第一のピラミッドへと足を踏み入れていった…。

HOW TO PLAY

『エルギーザ』のルールは極めて簡単。言ってみれば，ステージ上の“魂の石（ソウルストーン）”をすべて集めて封印を解き，あとは扉からでればステージ・クリアになるゲームなのだ。

ところが実際やってみるとツルハシやドリルなどの“壁壊しアイテム”を取る順番や使う順番，そのタイミングが複雑にからまって，そう楽に先へは進ませてくれない。それで六つのピラミッドがそれぞれ10ステージの合計60面もあるからたまったもんじゃないよねー。パスワード8文字でセーブできるし，『新10倍』を使えば面セレクトや人数増やしもできるけど，全面クリアするまでには脳味噌が絞りあげられてしまうことうけあいだぜ。

で，登場キャスト。

●ビック13世（主人公）

知らぬが仏，知ったら地獄。なまじ余計なことを知ってしまったために単身怪物だらけのピラミッドに入らざるを得なくなった可哀想な主人公だ。操作は4方向とスペース・キーだけとやけにシンプル。ところがこのスペース・キーがクセ者で，通常何も持っていないときは1キャラ分の高さと幅のジャンプ，アイテムを持っているときはそこが壊れる壁のときのみ使用，そして武器を持っていればそれを投げるという3役をこなしてしまうのだ。逆に言うとアイテムを持っているとジャンプができないので，階段状になった場所を昇れなくなる。これがこのゲームのパズル性なワケだ。もちろん一度に持てるアイテム・武器は1個だけ。ヒ弱だぞ，ビック13世！


◀ジャンプ可


◀ジャンプ不可


◀ポーズ中は腕立て伏せでトレーニングを怠らない

アイテム一覧


●ハンマー
壁を横から1ブロック壊す。


●スコップ
自分から半キャラずれた前方に1ブロックの深さの穴を掘る。


●ドリル
ハンマーの2倍，つまり2ブロック壊す。


●ツルハシ
スコップの2倍，2ブロックの穴を掘る。

武器一覧

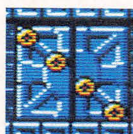

●ナイフ
何かに当たるまでその方向に飛び続ける。横にループしている面だと永久に飛んでいることも。


●ブーメラン
一定距離でもどってくる。が，これを避けると逆方向にナイフと同じく飛び続ける。

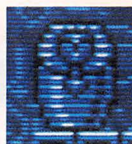
画面上の面々



●魂の石（ソウルストーン）
レムールに転送された王たちの魂。これをすべて取ると封印が解除される。



●出口扉
扉の上の封印がソウルストーンを取るたびに外れていき，すべて外れてから中央に行けば脱出できる。



●棺（ジェネレータ）
スロウマン，フロウマンがでてくるジェネレータ。破壊不可能＆当たり判定なし。



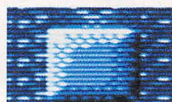
●回転扉
一度通ると反転し，今度は逆方向からしか通れなくなる。あまり問題ない。



●一方通行扉
通れる方向が常に一定。コイツのおかげで何度敵に追い詰められたことか。



●消えるフロア
2度乗り降りするとピロリンと消えてしまうハマリの原因。仲間に消えるハシゴや半キャラ厚の閉じる壁があり，こちらはどこがそうなのか外見では判らないのでもっと厄介なのだ。



●移動石
押すと半キャラずつずれていく足場。ただし引けないので取り返しのつかないことをしてしまうことも。

敵キャラ

一定時間で消え，再び決められた場所に出現するピラミッドの番人。狭い場所にハマるとすぐに自殺する。

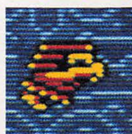


●スロウマン
穴があれば落ち，壁に当たれば反転するだけのおバカさんキャラ。存在価値はとてつもなく低い。



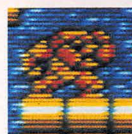
●フロウマン
主人公に縦・横の順で座標を合わせて追ってくる一番イヤな番人。ハシゴの昇り降りが信じられなく速い。ただしスロウマンともどもジャンプでかわせないこともない。







●ピョンシー
ピョン，ピョンと跳ねるスフィンクスもどきの怪物。フロウマンに近い動きで追ってくるもののスピードが遅いのとジャンプ中に足の下をくぐる技であしらいやすい。





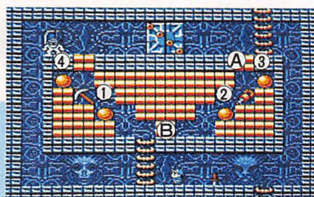
●ロックロール
移動中は岩になるコナミのおなじみキャラ。何かに当たるか落下するまで左右に転がり，横座標を主人公に合わせてくる。ただし移動中以外は人型のときも頭に乗れるので逆に足場になりやすい。

エディット機能もあるぞ！

最近のパズルゲームにはありがちなエディット・モードが，やはりエルギーザにもある。その昔PC−60の『ピラミッドII』にもついていたし，FC用の『アルカノイドII』にもあったんだから，このゲームにつかないわけはないよね。

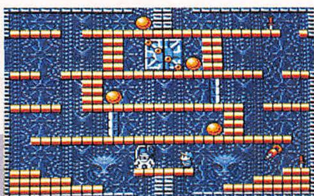
じかしバランスの取れたおもしろいステージを作るのは実はとってもむずかしいのだ。コナミはコンテストをやる予定なのでいい面ができたら応募するのも一興かと。

これが1面の解法だっ！



❶ジャンプで石①とツルハシを取るっ！ ❷ハシゴで下から上にループし，壁Aを掘るっ！ ❸飛び降りてドリルと石②を取るっ！ ❹壁Bを掘り，ジャンプで石③と石④を取るっ！ ❺さーて，あとは扉から脱出だ。スロウマンにやられるなんてことはまずないぜ。

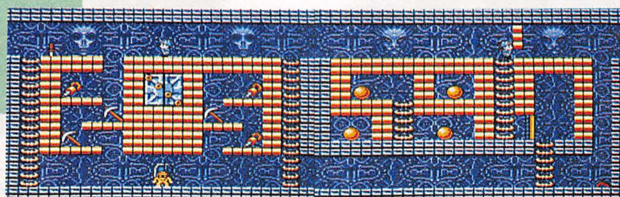
2面



ステージ1と同じく練習のためにあるような面。天下の役立たず，スロウマンしかいないもんね。

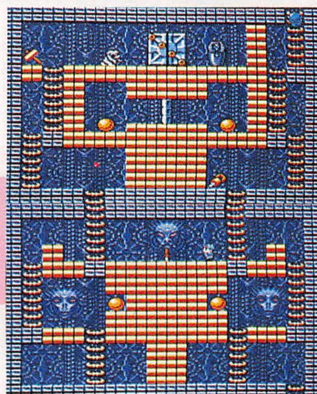
3面

ソウルストーンを取りに行ってフロウマンに捕まるパターンが多い。最初に出口を作っておくことと，一度通ると閉じる壁に注意すればOK。

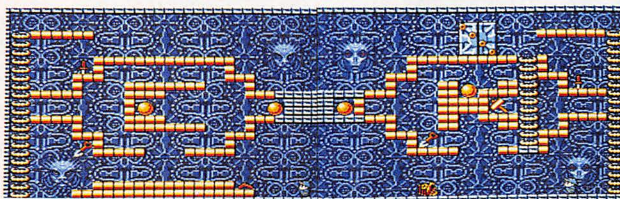


4面

閉じる壁がまたもやある。でもハンマーで穴が作れるのでぜーんぜん問題ナシね。あとは回転扉のエリアに左から入ればクリアは目前だ。

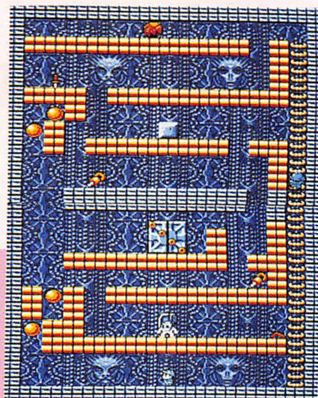


5面



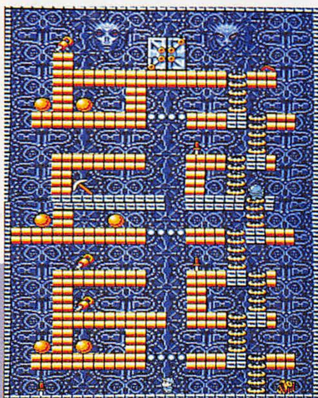
やけに壁も床もうすっぺらい。ここでのカギは，アイテムを持っているときはジャンプできないこと。わずかの段差でハマってしまうのであった。

6 面



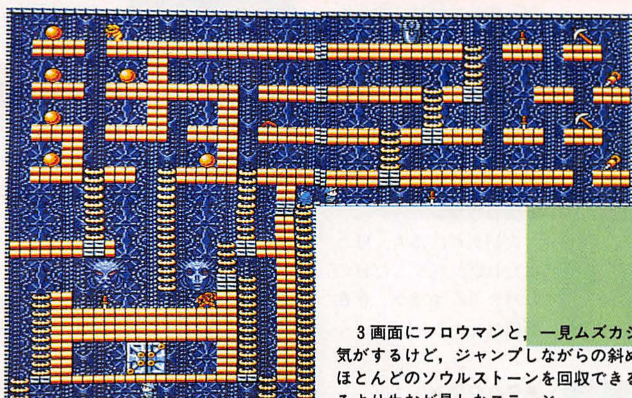
ここにきてようやく手応えのある面にめぐりあえたってカンジ。スロウマンは邪魔だわロックロールはゴロゴロ来るわ，さらにコイツを脱出時の足場にしなきゃならない。移動石もチェックね。

7面



何だかんだ言ってもピョンシーは一番扱いやすい敵なので，ドリルの使いどころを考えればすぐクリアできる。消えるフロアで少々ハマるかも。

8面



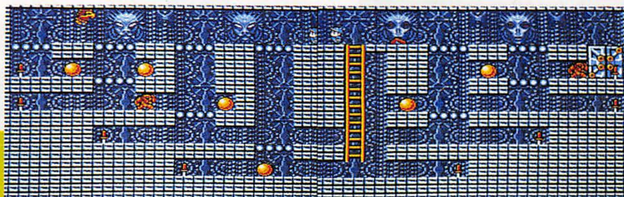
3画面にフロウマンと，一見ムズカシそうな気がするけど，ジャンプしながらの斜め降りでほとんどのソウルストーンを回収できる。安ずるより生むが易しなステージ。

9面

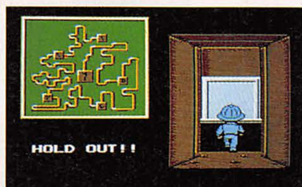


シンプルながらも，なかなか考えさせられる面。ナイフでロックロールを足止めして足場にするのでタイミングがものを言う。短いハシゴは消えるぞ。

10面



消えるフロアに消えるハシゴが，取り返しのつかないハマリを生み出す難解面。ジャンプでかわせない場所でロックロールに潰されることも，ナイフはいつでも持っていよう。



◀10の玄室を通り抜ければそのピラミッドはクリア。しかしビック13世の行手には，さらにキビシイ部屋を用意した五つのピラミッドがあるのだった



第4のユニット2

データウエスト
対応機種：PC-8801SRシリーズ
X1シリーズ他
価　格：7,600円

Written by
中村プー太郎

どうも！お久しぶりの中村プー太郎です。この前オイラがベーマガに載ったのは，なんとレスキューのコーナー。ライターのはしくれであるというのに，ああいうコーナーにハガキをだしてしまうという，前代未聞の暴挙にでてしまったのは，何を隠そうこのオイラ！　それで，何を紹介するのかっていうと，データウエストの新作アドベンチャー・ゲーム『第4のユニット2』。

データウエストと言えば!?

さて，データウエストといえば，あのスーパー・ゲーム・パソコンX 68000用のシミュレーション・ゲームを一番最初に発売したことで有名です。そう，あの『T.D.F.』のことでえす。なんてったって，あのゲームのスゴイところは，怪獣さんのオタケビが聞けちゃうってこと。あれはサンプリングだという話を聞きましたが，いったいどこで録音したものでしょうか？　謎です。不思議です。夜も眠れなくなりそうです。怪獣さんが実在するのなら，住所のひとつでも聞いておきたいところですが……。

ところで，『第4のユニット2』は，タイトルからもわかるように前作『第4のユニット』の続編のSFアドベンチャーなのです。

グラフィックがビューリーフォー！

最近のパソコン・ゲームは，グラフィックがとってもすごいです。はっきりいって，ハンパではありません。リキが入ってます。これはアドベンチャーに限ったことではありませんが，やはりアドベンチャーがその先端をいってると思います。キャラが超リアルに走ってみたり，原画をマンガ家に依頼したり。とくにスゴイのが女の子。カワイイです。

そのテのが好きな人には，とても向いてると思います（いやらし意味ではない！）。

ストーリーはSFだ！

『2』というからには，『1』があるのは当然で，ストーリーも，ちゃんとつながっています。主人公も，もちろん同じ。

〝WWWF〟という組織によって作られたBS（バイオニック・ソルジャー：早い話がジェミーさんみたいな人，ではなくて，一種の超能力者）のブロンウィンが，自分の正体を知り，〝WWWF〟を裏切って，正義の味方〝統合軍側〟に味方して大活躍するというのが前作のお話。その後，普通の高校生として生活していたブロンウィンが〝WWWF〟の新たな黒い陰謀に，仲間たちの協力を得てカンゼンと立ち向かうというのが今回のお話。サイキックだとか，サイボーグなどといったものを題材とした，SFチックなストーリーです。

最後に

操作は前作と同じように，コマンド選択方式。抽象的な話題（画面に映ってないものとか）は，アイコンとして画面上部にまとめられていたり，場所の移動もそのアイコンを選ぶのと同じ操作で目的地を選べるなど，なかなか考えられた（馴れてしまえば）とても使いやすいものとなっています。



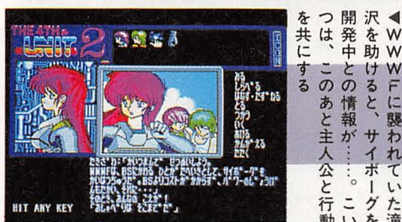
▶この女のコが主人公のブロンウィン。越中量子って名前で高校に通ってるそうだ。前作と原画描いた人が変わったのかな？



▶こいつがにっくき悪の親玉。〝いかにも〟って顔してるでしょ。根っからの悪人だね，基本的に……



▶前作に登場したセスとアッシュも，ちゃんと登場するよ



◀WWWFに襲われていた滝沢を助けると，サイボーグを開発中との情報が……。こいつは，このあと主人公と行動を共にする



◀潜入した敵基地（捕まっちゃっただけだけど）の中をいろいろ探索。ときにはこんな状況も……



◀戦闘シーン。誰が誰にどういう攻撃をしかけるかを，入力。単純だけど，なかなかスリルがあり地獄



エグザイル

―破戒の偶像―

日本テレネット

対応機種：PC-8801SRシリーズ
価　　格：8,800円

Written by ロッキー引本

日本テレネットが自信を持って発売する，この新作，ちょっとタイトルが変わっています。『ＸＺＲ』と書いて,『エグザイル』って読むのです。

でも，変わっているのは，タイトルだけじゃありません。ゲームのタイプも今までのテレネットのアクション・ゲーム一途の精神を打ちやぶり，謎解きが強く盛り込まれたＲＰＧ的要素も加味されています。このゲームは，全９面（大体，一つの面が一つのシナリオになっている）と結構長くプレイすることができて，夏休みの間楽しく遊べますヨ！

あっ！　そうそう。このソフトを買った人全員にもれなくＣＤ（コンパクト・ディスク）プレゼントがあるそうです。

それでは，中世王権乱立期の中東を舞台にしたシナリオの紹介にいってみよう!!

サドラーとその仲間たち



サドラー
（SADLER）
戦士

彼がこのゲームの主人公。主人公っていうだけあって顔も良くて腕もたつ!!　とくに腕のほうは，暗殺集団アサシンの中でもピカイチ!?　それを証明するかのごとくサドラーにねらわれて逃れた者はいない…。



ルーミー
（LURMY）
諜報部員

このポニーテールの女の子がルーミー。数少ない女アサシンだ。だが，女だからといってナメてはいけない！　彼女の身のこなしは，まるでアクロバットのようにスゴいのだ。また，諜報部員という仕事をしているだけあって数多くの言語を使うことができる。その数は，なんと８か国語。



ファキール
（FAKHYLE）
魔術師

サイドビューのシーンで役に立つのが魔法。しかし，その魔法を使えるようになるには，このファキールを見つけださなければならないのだ！　ウワサによるとある女魔術師につかまり，どこかに閉じ込められているそうだ。



キンディ
（KINDHY）
戦士養成

このどこから見てもブタのような男が数多くのアサシンの戦士を生みだしてきたキンディだ（レスキュー隊No.4'の大亘クンじゃないかというウワサもあるが………）！　だが，人は外見で判断してはいけない。なんてったって彼は，サーカス団の売っ子スターなのだから。



スフラワルディ
（SUFRAWALDHI）
？？？

さて，この５人目の男が，謎の男スフラワルディだ。このゲームをはじめたばかりのころ，彼の墓を見つけることになる。だが，彼の腕は，サドラー以上ともいわれているのだ。では，なぜ彼は死んでしまったのだろう!?　それは，キミの手で捜してほしい………。

中世アラビアが舞台だ！

この『ＸＺＲ』は，中世王権乱立期の中東を舞台にするといった，今までにないだろうと思われるシナリオ設定。そして，その舞台の中で活躍するのが，アサシンと呼ばれる暗殺者たち。それでは，このアサシンたちがこのゲームの中でどのような使命を受けたのか？

「イスラム教が開教して以来わずか数十年の内に大帝国となったイスラムは，第４代の教皇のアリーの暗殺をめぐって正統派と異端派にわかれた。しかし，権力をバックにした正統派はさすがに強く，異端派を弾圧しつづけた。だが，アラムート城というところに暗殺的テロを行なう異端派グループ“アサシン”がいた。

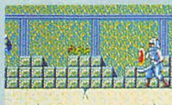
そのアサシンのカリフ（ボス），サッバーフは宿敵セルジュク朝を打倒するため，４人のアサシンをバクダットに潜入させた。しかし，だれ１人として帰ってこなかったのであった。そこで，アサシンのカリフはアサシン随一の戦士サドラーをバクダットへ向かわせた……………。４人の行方を確かめ，セルジュク朝のカリフ暗殺のために!!」

と，こんな感じです。みなさん，おわかりいただけましたか？　まぁ，プレイヤーは，サドラーになるわけですが，あなたは見事使命をはたせるかどうか!?

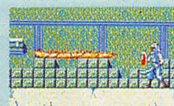
イスラム人も魔法を使うんだゼ！



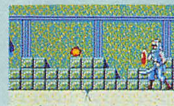
◀アルス。ただのファイヤー・ボールだけど接近戦で，剣で戦うことを考えれば超ラク



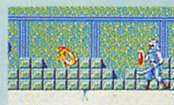
◀ロンガ。使用するとヘビが飛んでいくというマヌケな魔法だけど，このヘビが敵に命中するとかなりダメージをあたえるまで敵にかみつき続けるゾ



◀ヴィタ。『ドラスピ』のブレスみたいな魔法だけれども，敵を集めれば，いっきに４，５人やっつけられる



◀プレヴィス。写真では，パッと見ると４番目の強さの魔法のくせに弱そうだけど，実は，サインカーブをえがきながら飛んでいくというもの。よって，攻撃範囲が広がるネ



◀ジェロ。イカリンクのようなこの魔法が最強なのだ。はじめは直線に飛んでいって途中で８方向に破裂するという広範囲の攻撃力をもっている

トップビューとサイドビューの画面をピックアップ！



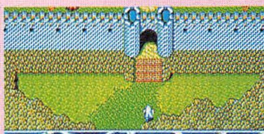
◀第2面ではじめに来るのがここだろう。それにしても，血を流して倒れている人たちナサケナイ!! あっ！ そうそう，ここでは，キンディについての情報が入手できるので会話できる人とはすべて話そう



▶キンディを捜しに捜して，たどり着いたのがここ，サーカス小屋。そして，やっとキンディと会えるのかと思ったら，なんと彼は，サーカスのドル箱スターになっていて団長が手離そうとしない。どうすればいいの？



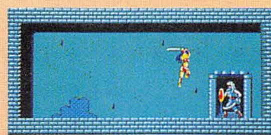
◀どう見ても工場に見えるこの場所，どういうところだと思う？ なんと，工場排水をタレ流しにしているんだ。川の下流の人たちのためになんとしてもやめさせなきゃならない！



▶このカッコイイ城門が見れたらもうゲームも後半戦。この城の中には，かなりの重要人物がいる。もちろんキミの使命は，そいつの暗殺だ



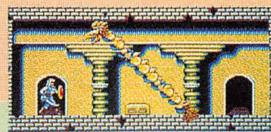
◀第1面の2番目に来るだろうと思われるダンジョン。この画面で見てもらいたいのは，クモのような敵キャラ。こいつは，ふだんは笑っているけれど，さかさになるとおこった顔になる。昔，そんなようなオモチャがあったようななかったような!?



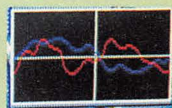
▶ちょっと地味な画面だけれど，見てもらいたいのは，敵のキャラ。この大きさなのにかなりのスピードでピョンピョンはねまわり，そして，剣をふりまわすゾ！



◀文中で書いたサナギがモスラに変身するシーンがコレ！ ゲームには関係ないのに5，6パターンもの楽しいアニメーションを見せてくれる。ウーン，オッシャレ！



▶この黄金竜，なんとかってゲームの竜に似てません？ ってことは置いといて……，この竜のアニメーションと動きがと一ってもカッコイイんだ。あと爆発パターンも凝ってていいんだゾ



▶これが文中で書いたバイオリズムだ。赤線は，攻撃力を表し，青線は防御力を表す。もちろん，このバイオリズムの見方は，本当のバイオリズムと同様，さがっていったら，攻撃力，防御力がさがったことだヨ

48×40ドットのキャラが動き回る!?

『XZR』は，トップビューの謎解き，情報収集シーンとサイドビューのアクション・シーンの二つの要素にわかれています。

トップビューのほうは，とにかく謎解きの要素が強くなっており，かなり多くの情報（設定資料を見たがかなりの量）とアイテムなどを入手していく必要があります。また，ストーリーの部分でのべた4人の仲間を捜しだしてパーティを組むと自分のキャラの後ろを『ドラクエ』のようについて回ることになります。

建物の内部や川の中などに入って行くとサイドビューのアクション・シーンへと入っていきます。

このサイドビューが，かなりのプログラム技術を駆使しているようで，8方向スクロールだというのに，キャラクターは，48×40ドット。また，そのキャラが，かなりの数のアニメ・パターンを持っており，本当に生きているように動くのです(たとえば，サナギの中から自分のカラをやぶって飛びだしてくるモスラなど)。

そして，このアクション・シーンで敵を倒すと経験値やお金が手に入り，アイテムなどを入手していくわけなのです。このお金やアイテムなどがトップビューのシーンで活用されていきます。

あと，気になるのがマップでしょう!? 近ごろのゲームは，意味もなく広くて複雑なマップ作りをしていますが，『XZR』では，単純でもなく，それでいて広すぎないように計算されているのです。マップが広くても気にならないくらいスクロールだって超高速。

そのほか，ゲームの最初から最後までのアイテムの数をかぞえるとなーんと150種類以上の莫大な量です。

アサシンってのは麻薬中毒者なのサッ!?

このゲームの画面右下に曲線のグラフがあるでしょ？ これは，最近どこかの野球ゲームにも使われた〝バイオリズム〟。普通，バイオリズムとは，生体内の周期的現象として，よく占いみたいな感じで，何月何日の健康は？ などとして使われますが，このゲームの中では，ちょっとちがうのです。

このゲームの中でのバイオリズムは，実は，キャラクターのパラメータであって，あるアイテムによって変化させる事ができるのです。そのあるアイテムというのがドラッグ。いわゆる，麻薬や覚醒剤(かくせいざい)ですネー！

もともと，アサシンという語源は，アラビア語で「ハシーシを飲む者」からきていて，暗殺をする前に理性をマヒさせるためにハシーシを飲んだのだといいますから，このゲームにも麻薬がでてきてしまうんですネ。

そして，ゲーム中に麻薬を使用すると攻撃力や防御力があがったり，さがったりするのです。それがバイオリズムに表示されるわけ。でも，麻薬中毒者が，どうなるのかは，みなさんもおわかりでしょう。まぁ，うまく使えば，かなりお得なアイテムですからネ（話によれば，HP（ヒット・ポイント）やMP（マジック・ポイント）が変化したりもする）。

『XZR』を買うとCDがもらえる！

な———んと！ 『XZR』を買うとCDがプレジェントじゃなくてプレゼントされるのです。各機種それぞれの発売日より2週間以内（消印有効）にパッケージに入っている応募券を日本テレネットまで送ってくれれば全員にもれなく，もれなくですヨ，CDがもらえます（お得だゼィ!!）。

ところで，全員にもらえるとなると気になってくるのは，CDの内容ですネ!! でも，安心してください。CDの内容は，『ファイナルゾーン』から『XZR』までのベストBGMのスタジオ録音の豪華完全アレンジ・バージョン。けっして，「テレネット音頭」とか，「テレネットのテーマ」なんてものは，入っていませんヨ!!

このCDの曲の中でボクが気にいったのは，『DDS—女神転生』のエンディング・テーマ，「Bright morning」のアレンジ・バージョン。原曲のイメージを残しつつうまくアレンジされていて『DDS』を解き終えたときの感動がよみがえってきちゃいましたヨ!!

チャレンジ! X68000

ドラゴンスピリット発売直前最終レポート!

Written by 川野俊充

みなさん，お元気していますか？　お外の季節はすでに真夏。でも夏休みだからと言って旅行ばっかし行ってないでちゃんとゲームもやりましょうね(?)。なにせ9月末にはついに，というかやっとこさに『ドラゴンスピリット』が発売されるのですから。

ま，そんなわけで今月は『ドラスピ』の他にSPSの新作『リターン・オブ・イシター』同じくSPS製作シャープ発売の『熱血高校ドッジボール部』を中心にご紹介します。

ドラスピはそこまで来ている!!

『ドラゴンスピリット』は9面までのザコキャラが全部入って，いまはデバッグと平行してボスキャラの製作が急ピッチで進められているところです。残念ながらそのボスキャラの写真はしめ切りに間に合わなかったので（とは言ってもボクの遅いおそい原稿はとっくの昔にしめ切りを通過しているんだけど),見せることができません。ま，なにわさんも「絶対に来月末にはだす!!」と言ってくれているので安心してください。

しかし考えてみれば，ようやくここまでたどりついた，という感じです。なにせ最初は『ドラスピ』と『源平』は同時発売の予定だったんですからね。世の中何が起こるかわかりゃしません。「イトーハムはオイシー」のアメリカ兵が1人でソ連軍15万と戦ってしまうのも無理ないわけです（おいおい，それは映画の見すぎだって)。

とにかく『ドラスピ』は8,800円です。9月になったらちゃんと買いに行きましょうね。

ではつぎにシャープの『熱血高校ド…』えっな～に，いやに説明が簡単じゃないかだって？う～ん，実は来月「ドラスピ完成記念」ということで3ページ使って特集するつもりなので，そのときのためにネタを残しておこうと思いまして…。



▶7面の海底シーン。今回もすべて横画面で撮影しました。しかしいくらホームシェルがかたいからって連射で弾がでているのはチト気まずい？



▶モーレイは出現位置を覚え画面上方で出現と同時にやっつけるのが良いらしい。ただこの状態ではすでに終わっていると言われている



▶ここは8面。真暗な洞窟の中なのでライトを取らないとこのように視界がせまくなってしまいます



▶スモールを取ると少しは楽になるもののまだ視界がせまいのはかなり厳しい。この後にでてくる目玉は出現と同時に8発撃ち込めば良い，らしい



▶さてようやくできた9面。マウンテールは甲からだしてくる弾が陰険なので，早めに弾を撃ち込んでおいたほうが良い，らしい（?)



▶耐久力のあるバゴスだが，右目のあたりをねらって撃てばやられることはない，らしい。それにしてもよくもこんなぐりぐり回るもんだ



▶サポートはサンプリングによる効果音と共にズズンとでてくる。ただ金色の部分しか判定がないので壁づたいに進めば良い，ようだ

熱血高校ドッジボール部

これはゲーム・センターでけっこう人気のあった『熱血硬派くにお君』の続編（と言えるのかなあ？）に当たるゲームでガタイのでかい男がボールを持って相手にぶつける，という不気味な(?)ゲームです。しかし，実際プレイしてみると変なゲームなのに妙にテンポが良くって実に気持ちがいいのです。とくに相手にぶつけると天使の輪をつけて死んじゃうところがね（あ，あぶない)。

68版でもゲーム・センター版とまったく同じとはいかないものの，写真のとおりにかなり忠実にできています。ちゃんと二重スクロールもするしね。でも，これは仲の良い友達とやることはあまり好ましくないと思いますヨ。



▶敵に当てられるとこんな風に死んでしまう。けっこう気まずいものがあるんだけど,こんなゴツイやつだと本当に死んでしまうかもしれないね



▶氷の上でのドッジボール。はっきり言ってこれは凍傷になります。それにしてもこのペンギンは何なんだ？



▶中国での対戦。このあたりになると敵も強くなってきてけっこう苦戦します。ジャンプ・アタックを打て!!



▶自由の女神の前で日米対抗の試合。相手にはデカイのが3人もいて強いったらありゃしない。でもやっと1人やっつけたぞ



▶これは一番はじめでやっとこ勝てたというシーン。デカイやつの表情がけっこうおもしろかったりする。左で泣いているやつもチェックね

フルスロットル

これもＳＰＳ製作のシャープから発売のソフトでタイトーからの移植です。このゲームの売りはなんといってもニトロ。本物はギアの先端にスイッチが付いていて押すとバビューン！とスピード・アップするのです（このとき写真のようにマッハに達してしまう）。だけど街中をそんなスピードで走って本当に大丈夫なんでしょうか？

とにかく『フルスロットル』は『ドッジボール』に続いて発売されます。もうしばらくお待ちください。



▶写真だとわかりにくいんだけど見てください。このスピードを！なぜか車でマッハ１をだしてしまう不思議なニトロ噴射です



▶美しい家のそばを通り抜けるところ。実はここは登り坂で見通しがあまりよくありません。家の間から見えるビルがいい味だしている？

リターン・オブ・イシター

『ドッジボール部』はＳＰＳ制作のシャープ発売でしたがこちらは純ＳＰＳの『イシター』です。８月10日発売ということだけあって，９割がた完成していて，ただ今デバッグの真最中とのことです。グラフィックもかなり美しく，動きもなめらかなので期待は㊅。で，気になるＢＧＭですが，サンプル版はまだまだ未完成だったのでなんとも言えません。

X68Kソフト続々登場！

この中でも僕が個人的に期待しているのは，システムサコムの『ソフトでハードな物語』やリバーヒルソフトの『琥珀色の遺言』，マイクロキャビンの『めぞん一刻』等です。『ソフトでハード』は７月30日にノベルウェアの第２弾として発売されるのでこの本がでるころは遊べるというわけですね。初のパソコン・ソフト業界ものということでベーマガ編集部も登場するらしいですよ。

『琥珀色』はＪ．Ｂハロルド・シリーズの完成度が高かっただけに，制作が少し98版等にくらべて遅くなるようです。このシリーズもグラフィックとその奥深いシナリオが特徴だそうで，ボクも心してかかろうと思っています。今回のタイトルはどんな風になるのかな？

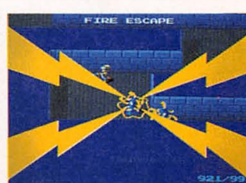
最後に『めぞん一刻』ですが，話を聞いたところかなり力が入っているようです。スペシャル・バージョンとして88版等では一線を画したものになるらしく，X68000の強みであるグラフィックとサウンドもすべてアレンジしなおしてユーザーをうならせるものにしたいとか。ユーザーからの指摘アイデアをもとにイベントを追加したいとシナリオ的にもパワーアップするそうです。そして，すごいのがなんと，サンプリングで島本須美さんの声を流してしまおうというもの。やってくれるじゃありませんか!!まだ開発には着手していないものの，「なるべく早くユーザーの皆さんにお届けします」ということなので期待して待っていましょうね。セル画みたいな画面でアニメーションしながら響子さんが話してくれたら最高!!



▶ここはルーム70。リザードマンにキラークラウドを喰らわせたところ。だけどギルの隣にいるドルイドがけっこうこわかったりする



▶ルーム99はレッド・スーパー・ローパー，シルバー・ハイパー・ナイト，ブルー・シールドが出現する面。ブルー・シールド１人を除いてみんな同じカッコしてたりする



▶これがいわゆるサンダーボルト。山下先生いわく，「サンダーブレイクでもサンダーブレイドでもでもありません！」？？

X68000用ソフト発売日程表

7月発売のソフト

30日：ソフトでハードな物語
〈システムサコム〉　7,800円

8月発売のソフト

10日：リターン・オブ・イシター
〈ＳＰＳ〉　7,800円

下旬：雀豪
〈ビクター音産〉　価格未定

下旬：琥珀色の遺言
〈リバーヒルソフト〉　9,800円

9月発売のソフト

10日：Ａ列車で行こうII
〈アートディンク〉　12,800円

下旬：ドラゴンスピリット
〈電波新聞社〉　8,800円

10月発売のソフト

未定：ラストハルマゲドン
〈ブレイン・グレイ〉　価格未定

11月発売のソフト

未定：フェラーリフォーミュラ１
〈エレクトロニック・アーツ〉

発売日未定のソフト

Ｒ－ＴＹＰＥ
〈アイレム〉　価格未定

めぞん一刻　完結編
〈マイクロキャビン〉　価格未定

ガルフォース２
〈スキャップトラスト〉　7,800円（予）

アフターバーナー
〈電波新聞社〉　価格未定

マイト・アンド・マジック
〈スタークラフト〉　価格未定

沙羅曼蛇
〈シャープ〉　価格未定

道化師殺人事件
〈シンキングラビット〉　価格未定

CHALLENGE! PC Engine

チャレンジ！PCエンジン

今月のメニューは
ワールドコート/ワタル
スペハリ/ファンタジーゾーン
の4本立て！
Written by 石井弘一

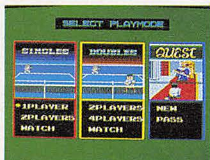
今月の「チャレンジ！PCエンジン」は，既にファミコンでおじみの『ファミリーテニス』を何十倍もおもしろくしたナムコットの『ワールドコート』，現在テレビで放映している人気アニメ(？)をゲーム化した『魔神英雄伝ワタル』，ビデオゲームでおなじみの『ファンタージーゾーン』と『スペースハリアー』の４本立てで紹介していきます。お見逃ししないように！

ワールドコート　ナムコット　価格：4,900円　発売日：8月11日



４人同時プレイ

この『ワールドコート』では，『ファミリーテニス』にはなかったダブルス・モードが付いていて，最高４人で同時にプレイすることができるようになりました。これで友だちを集めて２人１組になって大会をやってみたりすると，そりゃもう「家中大騒ぎさ！」ってな感じでおもしろいですよ。



▶ダブルスとクエストというRPGモードもあるゾ



◀４人同時プレイのダブルスのプレイヤー・セレクト。４人用マルチタップが発売されたらすぐ買おうネ！

クエスト・モード？

なんか最近アクション・ゲームにRPG要素を加えたりというのが流行なのかは知らないけれど，テニスをロールプレイングにしたのなんてはじめて見ましたよ。まさに史上初のロールプレイング・テニスです。

ストーリーはというと，極めていい加減。伝説のテニスの王国「オハナハン」に，邪悪な「テニス魔王」が現れて，会員制のテニスコートをいくつも作り，国民を支配しはじめた。というもので，あなたは群らがる魔王の手下たちを蹴散らし，高級テニスグッズを買いそろえ，テニス魔王を打ち破るのが目的です。

フィールド・タイプのゲームで『ドラクエ』にけっこう似ているので操作は簡単。町には運動具店や城があり，そこで高級テニスグッズを買ったり，情報を得ることができます。

そして，外に一歩踏みだすと森に山に砂漠に「テニス魔王」の子分があっちこっちに潜んでいて，近くを通ると試合を申し込んできます。１ゲームマッチで戦い，試合に勝つと賞金がもらえるので，賞金を稼いで高級テニスグッズを買いそろえることができます。また，「テニス魔王」の作った会員制テニスコートがいくつかあるので，そのコーチと１セットマッチの試合をすることができます。試合に勝つと「球のかけら」を手に入れることができ，それを全部集めると光の球になります。この光の球は，魔王を倒すのに必要なので全部集めてください（腕に自信のある人は必要ないそうですが…）。


▶４人でダブルスをプレイしているところ。これを見て楽しそう！と思ったあなた，今すぐ近くのお店へ走ろう!!


▶これがクエスト・モードの最初の町アリマケ。ここでしか「復活の助言」を聞くことができないので，ゲームを中断するときはここにもどろう


▶ここが会員制テニスコート。ここでコーチと試合をして勝つと「球のかけら」がもらえるので見逃すなよ


▶なんじゃこりゃあ！アサルトを昼にやったからって「ヒルルト」になったら変だろ!?


▶闘技場ならぬブックメーカーがあって，ギャンブルができる。しかし子どもにギャンブルやらしていいのかね


▶さも何かありそうな場所を調べてみると，なんと「ほのおのラケット」というラケット見つけた。しかし読んで字のごとくとても熱いのでそうびはできなかった。役立たず！


▶「なぜオレは男に生まれたのだろう？」と日夜思っている人のための性転換の館。ここは，男が女に，女が男になれるところで１万円だすと変身できる。とくに意味はない


▶「チータのくつ」はいいとして，「たいまるラケット」と「アースのシャツ」とはいったい何なんだろう？謎だ……

これぞ本当のロールプレイング

このロールプレイング・テニス（以下R.P.T）は，もしかすると本物のロールプレイング・ゲーム（以下RPG）かもしれないですね。というのも，このR.P.Tには経験値がなく，当然レベルもありません。さらにヒット・ポイント，攻撃力，回避力，器用さ，知性，その他もろもろの細かい設定がかないのです（テニスグッズによって自分のレベルはあがりますが)。これのどこが，と思う前に少し考えてみると，攻撃力とヒット・ポイントに物をいわせて倒してしまったボスキャラと苦労して弱点を捜して倒したボスキャラのどちらがボスとしてふさわしいと思いますか？もちろん後者のほうですよね。

すなわち，ボスに限らず，一戦一戦心をひきしめて戦えるほうが，勝ったときの喜びがちがうということですし，それが味わえるのがこのゲームなのです。

また，キャラクター（主人公の選手のこと）にはいっさい経験値というのはなく，プレイヤー（ゲームをやっているあなた自身のこと）がテニスの試合をすることで経験を積み，テニスがうまくなればなるほどゲームが進むという具合に，プレイヤーがロールプレイングする驚くべきゲームなのです。

魔神英雄伝ワタル　ハドソン

価格:4,900円　発売日:8月30日



HOW TO PLAY

このゲームは，✚ボタンの左右でワタルもしくは龍神丸を操作し，Ⅰボタンでジャンプ，Ⅱボタンで剣を振ります。まあ普通のジャンピング・アクション・ゲームというところです。

二つのエリアからなる全7ステージ

アニメを見ている人は知っていると思いますが，ゲームの舞台となっているのは創界山という七つの界層にわかれている山で，それぞれの界層に特徴があり，第一界層は天災ステージで岩が降ってきたりするし，ちょっととばして第五界層は氷のステージで滑りやすくなっていたりと，いろいろな仕掛けがしてある山です。また，一つの界層にはそれぞれシンボル・エリアとバトルエリアという二つのエリアがあります。シンボル・エリアでは，ワタルを操作してお金を集めて剣やヘンダマ（バトルエリアで龍神丸が使う飛び道具のこと）を買ったり情報を得るのが目的。そして，バトルエリアでは龍神丸を操作して迷路をぬけ，その界層のボスをやっつけるとつぎの界層へ行けるしくみになっています。



▶「あちしがひみこ院長なのだ」と突然でてきた変な女の子がいるところが病院なので，ケガをしたらすぐ来るように



▶Dr. チューの注射攻撃。これを受けながらハシャグあなたはもう変態！



▶龍神丸が剣をひと振りすれば，敵なんかあっという間にコナゴナだぜ！



▶パターンをつかめば簡単簡単！

『ファンタジーゾーン』『スペースハリアー』開発情報

またまた登場のNECアベニューの『ファンタジーゾーン』。このあいだのは開発途中のものだったのでボスキャラがすべて入っていませんでしたが，今回はほぼ完成されていて（まだまだ調整されていませんが…）ボスも全部入ったのでボス紹介をしましょう。

そして，NECアベニューからさらにもう1本，開発が順調に進んでいる『スペースハリアー』。こちらのほうは前回1面しか入ってませんでしたが現在は最終面までできていて完成するのも時間の問題です。ただし，音楽が聞けなかったのが残念！

このタイトルの発売予定は，『ファンタジーゾーン』が10月中旬，『スペースハリアー』が11月末だそうです。



▲7ウェイがあると楽なポッポーズ



▲でかい頭のイダII。合体する場所を考えてイッキにかたずけよう！



▲はじめて戦ったときに，一番左にいたらすぐにやられてしまった思い出があるウインクロン



▲最後の敵。———これは何本かのヘビみたいなやつで，だんだんとスピードをあげての体当たり攻撃をしてくる



▶ちゃんとボーナス・ステージも入っていますよ



◀円を描くようによけるんだ



▶球をはかなくなったら，イッキに連射してやっつけてしまおう

CHALLENGE! SEGA·MASTERSYSTEM ©SEGA

チャレンジ! セガ·マスターシステム

Written by MUNEPI♬

ベーマガの読者の大半は，夏休みをおおいにエンジョイしてることと思うけど，皆さんおゲンコ？ＭＵＮＥＰＩ♬です。

さて今月は，『ギャラクシーフォースII』の取材といっしょだったため，ＥＸＣＨＡＮＧＥＲさんとセガへ行ったんだよ。ＸＥ-１STを持ってったんだけど，やっぱりヘタなヤツはヘタなもんで，ＥＸＣＨＡＮＧＥＲさんはイライラしっぱなし。う～ん，もっと修業しなきゃ，のＭＵＮＥＰＩ♬だあね。



魔王ゴルベリアス

ＭＳＸからの移植だよ！

さてさて，今月の目玉商品は，先月号で予告しておいたとおり，８月14日発売予定の超最新作（っていうんだろうか？）『魔王ゴルベリアス』ね。

このゲームは，もともとコンパイルっていう会社（あの『ザナック』や，ファミコンの『ガーディック外伝』などを作ったとこね）が，１年くらい前に，ＭＳＸ用のＲＯＭで発売していたものなんだ。

だから，今回，ＳＥＧＡのシステム用として発売されるのは，とりあえず移植版って形になる。とはいえ，ＭＳＸ版とは発売に１年もの差があるんだから，かなりの手直しがほどこされている。移植というよりは，リメイクって言ったほうがイメージ的に近いみたい。

ま，こんなことを書くからにはそれなりの根拠があるわけで……。実際のところ，ＭＳＸ版より，かなり良くできていたね。うん。

ストーリー

まだ，世界に魔物がいた頃のお話。

アレイド王国は，深い谷に囲まれた，静かで平和な国であった。しかし，水を得るためには深い谷の底まで降りなくてはならないという問題を抱えていた。あるときを境に，その谷底に魔物が現れるようになり，次第に王国は傾いていった。

アレイドの王は，心労から病に陥ってしまい，その王の姿を見かねた一人娘「リーナ・アレキス」は，谷底に生えている薬草「メア」を取りに行ってしまった。

いつまでも王女がもどらないういう話を偶然耳にした旅の少年「ケレシス」は，リーナ姫を捜しに谷底深く降りて行った。

そこでケレシスの見たものは……。

――と，まあ「いかにも」とか,「ありがち」てな感じのストーリーだあね。ま，こんなもんでましょ。



▲まずは，こんな横スクロールの洞窟を抜けていく。こんな洞窟は，後にもでてくる

どんなゲーム

この『ゴルベリアス』ってえのは世間一般でいうところのＡＲＰＧというジャンルに属するゲームだ。



▲普段はこんな感じで，マップ上をさまよい歩く。必ずといっていいほど，画面のどこかに穴があいている（条件がそろわないと,あかないことも……）

このゲームのステージの構成は，ほかのものとはちょっと変わったものになっていて，時と場合によって，視点やスクロール方向が変わったりするというおもしろい試みがなされている。

具体的には，まず洞窟の中からゲームはスタートする。このときは横スクロール。洞窟を抜けると，今度はイースのように上から見た構図トップビューになる。１画面にだいたい１個の割合であいている穴に入って情報を集め，そのエリアを治めているボスキャラを倒すんだけど，そのボスキャラのいる洞窟は強制的に縦スクロールしていってしまうんだ。つまり，３種類の画面モードで成り立っているというわけ。

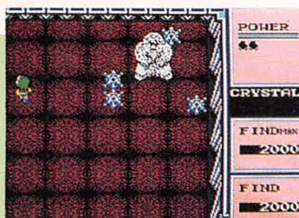








▲地下にはプレイヤーの味方となってくれる人たち(？)がいたりする。コンパイル名物〝ランダー〟も，もちろん登場！



▲洞窟のもっとも奥深いところにボスキャラがいる（スクロールは止まる)。倒すと，今まで通れなかった場所も通れるようになり，マップが（実質上）広がる

不条理なトリックもないし，そんなにむずかしすぎる謎もない。遊びやすいゲームに仕上ってるよ。

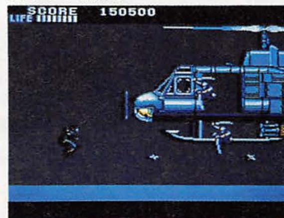




▶これがMSX用の〝魔王ゴルベリアス〟だあ！ね，セガのに比べると，かなり見劣りするでしょ！



▲『ローリングサンダー』のイメージが,どうしてもつきまとうセガの『SHINOBI』。操作法もよく似てる



▲ヘリコプターがボスキャラという2面。わけわかんないボスキャラばっかりというのも，このゲームの特徴？



▲ボーナス・ステージは，昔なつかしい SENJO‼とよく似てる。この写真みたいにならなければ，忍術が使えるようになる

絶賛発売中

今月紹介するのは，２本。共に7月2日に発売された『スーパーレーシング』と『SHINOBI』だ。

スーパーレーシング

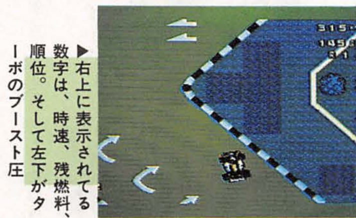
このゲームの特徴は，なんといってもパドル・コントローラが使えるということ。7月号では〝必要〟なんていうように書いたけど，実際に買ってみたら，普通のコントローラも（もちろんXE−1STも）使えたから，パドルを持ってない人も安心してね。ちなみに，秋葉原だとパドルは1,400円ぐらい。ま，あるにこしたことはないよね。

内容的には，ナムコットの『ファミリーサーキット』（ファミコン用のやつね）にそっくり。大きくちがうのは，レース中，他の車（コンピュータ車）との接触判定があるってことかな（好みのわかれるところだね)。

ゲームをスタートすると，まずコンストラクターズ（チーム）の選択。ボディの強弱，燃費，ピットクルーのレベル，最高速度なんかが，少しずつちがうから，どの性能を重視するかが問題。ま，最初のうちは，ボディの強いやつを選ぶのが無難だあね。

難易度は，全部で4段階。自分のレベルに合わせたプレイができるというわけ。周回数や，走るコースがちがうんだ。

全戦走り終えたときの演出が，まったくないってことを除けば，けっこううまくまとまってるんで，買って損のない1本といえるだろうね。



▶右上に表示されてる数字は，時速，残燃料，順位。そして左下がターボのブースト圧



◀ここで選ぶのは車体の色だけじゃないんだ。車の性能なども決まっちゃうから選ぶときは慎重に！

SHINOBI－忍－

最後はこの『SHINOBI』。知ってる人も多いと思うけど，これはビデオゲームからの移植。ま，セガ版『ローリングサンダー』って感じだあね。

なにいっ⁉『ローリングサンダー』を知らないだあ？失礼なっ‼　そういう人は，『ナムコII』を読みなさいって。あれは，ボクもお気に入りのゲームだぞっ‼　なんたってあの独特の雰囲気と，ビジュアル・シーン（ニュー・バージョンの話ね）がたまんないね，ぐふふ……。

んで，ナンの話だっけ？あ，忍ね，忍。ま，こんなもんじゃないかな？って感じ(もう少し何とか……って気もするけど)。う〜ん，ニンともカンとも……。

新作ゲーム発売予定

ま，今月もいつものごとく，これからの発売予定リストを載せておくね。来月は，『め組レスキュー』と『スポーツパッドサッカー』，そして『熱球甲子園』の3本を紹介するつもり。それから前人気もダントツの『Rタイプ』だけど，もしかしたらもう少し遅れるかも知れない，とのこと。早く遊びたいもんだあね。

タイトル	価格	発売日
め組レスキュー（1メガ）	5,000円	7／27
サンダーブレード（2メガ）	5,500円	7／31
ファイナル・バブルボブル（2メガ）	5,500円	7／31
魔王ゴルベリアス（2メガ）	5,500円	8／14
熱球甲子園（2メガ）	5,500円	9／2
ダブルドラゴン（2メガ）	5,500円	9／2
スポーツパッドサッカー(1メガ)	9,800円	9／2
Rタイプ（4メガ）	5,800円	9／15
イース（2メガ）	5,800円	9／23
孔雀王（4メガ）	5,800円	10／2
ボーグマン（2メガ）	5,500円	10／2

余談だけど，セガのパドルって軽すぎると思わない？　編集部の物は，買ったその日に影さんの手によってバラされ，改造されてしまった。

スポンジをはさんで少し重くなったパドルは，思ってたとおり使いやすかった。

じゃ，また来月！

河野光の ナムコット情報局 ベーマガ支局



イシターに続いて センターコート，ゼビウス発売!!

残暑お見舞申し上げます。ナムコットの河野　光と小谷地風太郎で，今回も情報盛りだくさんでお送りいたします。しかし，今回は，1ページしかないので，情報圧縮，プレスプレスでいくざんす。

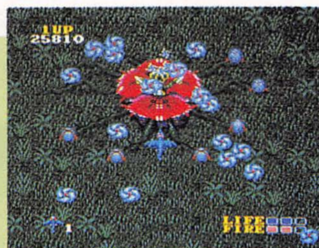
まずは，MSX情報。MSX2用『イシターの復活』の発売が，すこし遅れてごめんなさい。発売は9月20日ごろを予定しています。この原因は，小谷地風太郎くんが，よりベストなものを作るために昼夜がんばったからなのです。そして何とタイトル画面に風太郎の名前まで入れてしまったのです（スタッフ紹介のところに英語ででているヨ）。

そして風太郎先生の最新情報は何と，イシターのつぎは，年内の二つのゲームをだしてしまうというスゴイ企画を発表してしまうざんす。それでは，先生どうぞー。「はい。私が小谷地風太郎だす。イシターのつぎは，スーパー・エキサイティング燃えるテニスゲーム『センターコート』。そしてあの『ゼビウス』。ゼビウスは，完璧ゲーム・センター版移植に加え，最新最強最大の企画を盛り込んだ大ヒットまちがいなし！のすぐれものだす。またしても，ゼビウス伝説がはじまる。私も企画に参加し，プロデュースは，もちろん河野　光で進行中。ご期待ください。もしかしたら，8月21日(日)に東京新宿のスタジオアルタで開発途中バージョンが見れるかもしれないだす（MSXサマーフェスティバル会場にて）」

そしてつぎは，PCエンジン情報です。今回は，あの『ドラゴンスピリット』の画面を紹介しましょう。



▲エリア2のボスキャラ「ラウンドフェニックス」今月はボスキャラを3点紹介



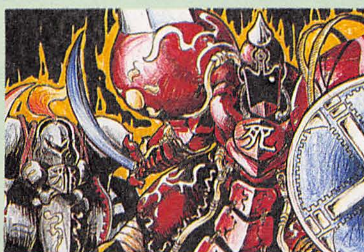
▲エリア3は「グリテリアス」。画面の比率上どうしても花粉が大きくなってしまう



▲エリア6の「グビラ」。PCエンジン版は，下はすべて海。ビデオゲーム版とちょっとちがう

イラスト・ギャラリー

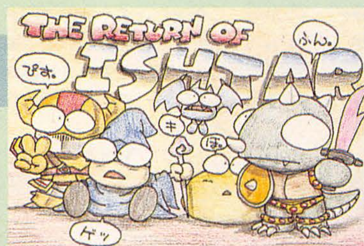
今回は，イシターの特集です。採用された作品には，ナムコットからオリジナル・グッズをプレゼント。釧路市の**伊藤くん**，沖縄の**長本くん**，東京の**RED・FALCONくん**，そしてまたしても，群馬県の**ディルプールくん**が，当選しました。みなさんもどしどし応募してください。次回は，イシターの復活のカイとギル，そしてドラゴンスピリット，ゼビウスのオリジナル（君の考えた敵キャラ）イラストをテーマとします。発表は，11月発売のベーマガで!!



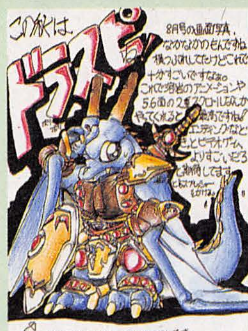
〔群馬県前橋市・ディルプール〕



〔東京都世田谷区・RED・FALCON〕



〔北海道釧路市・伊藤哲郎〕



〔沖縄県那覇市・mink〕

お便りのあて先は，
〒146 東京都大田区多摩川2－8－5
株式会社ナムコ　ナムコットMSX係まで
それでは，また次回までさようなら。

ベラボーマン 怪獣・怪人図鑑シリーズ

©ナムコ

その4 マイトガイ/アトランティス大王 編

好評のまま第4回を迎える『ベラボーマン怪獣・怪人図鑑シリーズ』。メルヘンメイズも発売されて好調のナムコですが，ベラボーマンもまだまだ健在だ。さて今回の出し物は，海底深くアトランティスから来た「アトランティス大王」と，波止場のよく似あうギターをもたない渡り鳥「マイトガイ」だ。

アトランティス大王といえば，海の面でのボスキャラのような存在。しかし，実のところ自分では何もせずに，まわりのものに戦わせるというひきょう者でもある。最後まで「このかたきはきっと取る」などというのは，真にマヌケそのものだ。旧バージョンでは口からイリミネータをだしていたが，新バージョンではなくなってしまった。

マイトガイは主に港を好み，ミサイルをやたらに放ってくる。小林旭の性格をインプットした爆田博士は，おそらく〝渡り鳥〟のファンであろう。〝あのこをペットにしたくって〜〟と思わず歌ってしまう私は，夏もとっても忙しいEXCHANGERでした。

マイトガイ

マイトガイ・ソナー
世界中の雑多な情報を2秒で仕入れる

マイトガイ・オプション電子頭脳
本物は爆田が保管している。なぜか小林旭の性格がインプットされており，ときどき波止場にいきたくなったり，赤いトラクターを乗りまわしたくなってしまう

マイトガイ・キャチャーアイ
一番最初に見た動くものを攻撃する

マイトガイ・エアバース・ノズル
空気中の未知の元素を取り入れ，それを使ってかつてない破壊力を持つ「デンジャラス・ダイナマイト」を作りだす

残虐指令システム
相手が消滅するまで弾を撃つことをやめない，非道のプログラムが入っている

マイトガイ・マイクロ巨大大砲
この大きさにして，戦艦「大和」の46インチ砲に匹敵する

マイトガイ・ガインエンジン
ボーイング社製ＶＴＯＬラムジェットで，推力はジャンボ・ジェット機の400万倍(特に逃げるときは速い)

足あと

アトランティス大王

アトラ心臓脳
脳のように見えるが，実は心臓である

飼育肺
エネイーターを何万匹も飼っている，別名「体内牧場」

アトラ脳心臓
黒い毛のはえた，不潔な心臓のように見えるが，実は脳である

アトラ・テレパシーぶくろ
100万Ｖのテレパシー波で深海生物を自由に操れる

醸造臓
海水からアルコールを作っている。これを体から放出して周りの生物をよわせ，そこにテレパシーを送りこんで部下にする。使いかたによっては，１日中よっぱらっていることもできる

積層脂肪
しぼると大型タンカー10せき分の油が取れる

アトラ・マント
赤い海藻でできているため，海底で迷子になったときには非常食になる

アトラ深海骨
超水圧に耐えるため，すべて軟骨でできている。しかし，かたさはタイの骨の500倍である

アトラ足
深海を時速500kmで走る(！)

アトラ=からから
マリアナ海溝の底で彼が見つけてきた。振るとかわいい音がする

足あと





ゲーム・ミュージック新譜試聴室

Hello‼ 今月は幸運私真矢先生がお休みのために〝ハチミツ〟こと川野俊充が担当することになりました。どうぞヨロシク。

ところで皆さん，「スキーム」というゲーム知っていますか？ ボーステックの新作RPGなのですが(8月下旬発売)，この前，電波に送られてきたサンプル版のBGMを聞いて驚いたのなんの陽子！ サウンド・ボードIIから流れてくるその曲は今までのゲーム・ミュージックの中でまさに〝最高〟と言えるものでした。

サンプリングをフルに活用した数々の曲はゲーム・ミュージック・ファンなら必聴のものです。

皆さんも是非聞いてくださいね！

（川野俊充）



GALAXY FORCE/S.S.T. BAND

セガの体感シリーズ第8弾として発表された『ギャラクシーフォース』のBGMを完全収録。他にも『サンダーブレード』（CD，カセットのみ），『獣王記』のBGMが収録されています。うれしいのは今までの体感シリーズの名曲が作曲者本人によるアレンジ・バージョンとして入っているということで，『アフターバーナー』や『スペースハリアー』の生ギターが聞きものです。セガファンには待望の1作といえますね。

発売元：ポニーキャニオン ☎03-221-3261
メディア/価格
CD D28B0002 2,800円
CT 25P50002 2,500円
LP C22B0002 2,200円

収録曲：〈ギャラクシーフォース〉COIN～SCENE／SELECT～BEYOND THE GALAXY／DEFEAT／TRY-Z～TACK BACK／ALONE FIGHTER～STAGE CLEAR～NAME ENTRY〈獣王記〉RISE FROM YOUR GRAVE～ALTERED BEAST／CLOSED IN UPO N ME～I'LL BE BACK／GAUM-HERMER～水晶玉のテーマ～GAME OVER～NAME ENTRY／オオカミなんかこわくない〈サンダーブレード（CD，CTのみ収録)〉THUNDER BLADE／BURNING POINT～ROUND CLEAR／TYPE II／NAME ENTRY〈ギャラクシーフォース＝アレンジ・バージョン1〉BEYOND THE GALAXY〈アウトラン＝アレンジ・バージョン〉MAGICAL SOUND SHOWER〈スペースハリアー＝アレンジ・バージョン〉MAIN THEME〈アフターバーナー＝アレンジ・バージョン〉AFTER BURNER〈ギャラクシーフォース＝アレンジ・バージョン2〉DEFEAT ※ギャラクシーフォース・カラーポスター(B2サイズ)，ギャラクシーフォース楽譜，セガ・サウンド・チーム解説付 発売中





オリジナル・サウンド・オブ沙羅曼蛇＝MSX版

アポロン・コンピュージック・シリーズの，『グラディウス2』『パロディウス』等に続いての最新作。MSX版オリジナルを完全ステレオで収録です。MSX版のみのオリジナル曲を含めて，「オリジナルよりもできがいい‼」と評判で，SCCの強さを世に知らしめた一作でもあります。SE（効果音）コレクションも今までどおりに収録してあるところがうれしいですね。次回は『F1スピリット』ってとこかな？

発売元：アポロン音楽工業 ☎03-353-0191
メディア/価格
CT KHY-1035 1,000円

収録曲：オペレーション・シードリーク(プロローグ・デモBGM)／プラネット・ラティス(ステージ1BGM～ボス敵 BGM)／プロフィット ファイアー（中間デモ BGM～ステージ2 BGM～ステージ3 BGM)／デストロイ ゼム オール(ステージ4 BGM～ステージ5 BGM)／オデュッセウス(エキストラ・デモ BGM～ステージ6 BGM)／デパーチャー アゲイン(エンディング・デモ1 BGM)／コンクールジョン〈グラディウス2〉(ヴェノム艦ステージ BGM～エンディング・デモ2 BGM)／クリスタル フォーエヴァー(ゲーム・オーバー BGM)／SEコレクション オブ 沙羅曼蛇
※ロゴ・ステッカー，キャラクター解説付カラー・ピンナップ付
発売日：8月5日





サウンドストーリー熱血高校ドッジボール部

上の沙羅曼蛇と同じくアポロンのコンピュージック・シリーズの一作で『熱血硬派くにおくん』の第2弾としての発売です。すべてアレンジ・バージョンで『くにおくん・シリーズ』のポイントである「ヴォイス(掛け声)」等も収録してあるのがうれしいですね。

今後のアポロンのリリース予定としては9／21『パソコンミュージック／アンジェラス～悪魔の福音～』があります。

発売元：アポロン音楽工業 ☎03-353-0191
メディア/価格
CT KHY-1034 1,000円

収録曲：タイトル～オープニング・テーマ／「まて！このやろー」／日本選手権～宿敵りきとの対決／世界進出‼／対イギリス・チームのテーマ／対アイスランド・チームのテーマ／対中国チームのテーマ／対アフリカ・チームのテーマ
※ロゴ・ステッカー，解説付カラー・ピンナップ付
発売日：8月5日





テレネット・ゲーム・ミュージック・コレクションVol.1

テレネットのパソコン用ゲーム『ファイナル・ゾーン』『夢幻戦士ヴァリス』『女神転生』『神羅万象』の四つのゲーム・ミュージックがサウンド・ボードII用にアレンジされたものが収録されています。今までのオリジナル・サウンドにあきてきた人にはぴったりですね。それから今後キングレコードより9／21『ミュージックフロム・ソーサリアンユーティリティ＆追加シナリオバージョン』，10／5『ミュージックフロム・ヤシャ＆アークス』が発売されます。期待して待ってましょうね！

発売元：キングレコード ☎03-945-2111
メディア/価格
CD K30X-7707 3,000円
LP K25G-7707 2,500円
CT K25H-4707 2,500円

収録曲：ファイナルゾーン（8曲）／夢幻戦士ヴァリス（15曲）／女神転生（12曲）／神羅万象（12曲）／ハイグレード・バージョン(5曲ただしCDのみ)
発売日：8月21日



グラディウスII

Crystal World(ステージ3)

2ポートユニゾン
Hard Brass
D/A
Bass 2
Drums
Havy
Horn
Glocken

8va

この楽譜は，コナミ(株)の許可のもとに掲載したものです。無断転載を固く禁じます。

©手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー

桃島太郎(ももしまたろう)

byまさしゅう

ストーリー

世の中は，今やガラスの鬼に支配されています。時は18世紀も終わろうかという江戸の時代。ガラスの鬼の暴虐に苦しむ人々。そんな中に，1人の救世主が現れました。彼の名は桃島太郎。ガラスの鬼を倒すべく立ちあがったのです。あなたは桃島太郎となって，この時代を，救うことができるでしょうか？なお本編のナレーターは，私が務めさせていただきます。さあ，出発です！

遊びかた

1～166のパラグラフがあるので，今までのペーパーアドベンチャーと同じように1からやってください。

途中で，数か所トラップがしかけてありますから，よーく考えてプレイしてみてください。

1. 旅がはじまりました。太郎さん，ひと言お願いします。「ばぁりばりいくぜ！」海岸へ行く➡12　町へ行く➡117

2. と思って見てると，じいさんが強いのなんの！あっという間に悪者をなぎ倒して行ってしまいました。➡10

3. 「男は辛抱も必要だな，うん」➡2

4. タ～イやヒラメの舞いおどり～，というわけで，大歓迎です。このままゲームを終わらせましょうか？　終わらせる➡77　まだ続ける➡51

5. ドドォーン！後ろで門が崩れたようです。じいさんを救けに行く➡145
無視無視！➡65

6. あなたは，花咲かじいさんになりました～。おめでたいことです。ゲーム・オーバー

7. さあどうする？戦う➡73　逃げる➡114

8. とかなんとか言ってるうちに，ヘリが止まりました。雲の上まで来てしまいましたけど，降りられそうですね～。降りる➡146　ヘリで前へ進む➡87

9. 「もしもし，亀さんよ…」「あっ，ありがとうございました。もしよろしければ竜宮城へ…」行く➡105　断る➡25

10. おっ，地面になにやら光るものが…あっ！金貨です！50両も！ど，ど，どうしましょう？　拾う➡32　拾わない➡109

11. さて，もう少し行くと，今度は道具屋らしきお店が…まずは入りましょうね。「ばありばり行くぜ！」➡42

12. 海に来ました。あ，あそこで亀がいぢめられています。助ける➡159 見過ごす➡24

13. ドカ――ン！ヘリ追突により，死亡。ゲーム・オーバー。

14. ほんとに，やるんですか？　やる➡92
やっぱり降りる➡146

15. 「そんなの，決まってるじゃないでしょー」ちょ，ちょっと，逃げましょうよ太郎さん！さっ，逃げますよ！➡91

16. エンジンが簡単にかかった！あぁっ，簡単に離陸した～。➡23

17. 歩いていくと，またもやデッカイ門が！➡18

18. じいさんは「自分で開けてみい」と言うんですが…。押す➡133　引く➡28

19. のれんをくぐると，「へいらっしぇい！」なんと魚屋でした。でる➡11
一応売っている物を見る➡131

20. ピュー―――，ドボ――――ン➡90

21. 「うう…わしの形見じゃ。これをやろう」キラキラ光るものを差しだしてきました。受け取る➡66　突き返す➡54

22. 「おれ知らねえよ」「うそをつけい，わしは見とおしておる」「ふざけるな！」乱闘になりましたが…。➡126

23. うわっ，すごい速さで上昇する！コラ太郎ォ！操縦桿を倒せぇ―――！➡8

24. 動物愛護でいきましょうよ。➡12

25. 「いやいや，わたくし未熟者ですけん，断らさせていただきますばってん」➡36

26. その後，太郎はこじきとなってしまいました。ゲーム・オーバー

27. なんと乙姫さまの顔は，鬼になっていました！「ふははははは！よくぞ見破ったな。私が，善を憎み，善を滅ぼす，悪の帝王ガラスの鬼だぁっ！」➡7

28. 引くと……ゴゴゴゴゴゴ…➡80

29. 「ならばこの酸素ボンベをあげましょう」受け取る➡86　断る➡139

30. ガメラのあびせ倒し！太郎は死んでしまいました。ゲーム・オーバー

31. ドガーン！ヘリの爆発でふっ飛んだ～。あ～，落ちてゆく～➡20

32. 「もらえるときにもらっておかねばな，うん」➡156

33. じいさんは息絶えました。どうしますか？
もっと先へ行く➡150 飛び降りる➡89

34. と思ったら死にました――。ゲーム・オーバー。

35. あわれ，乙姫さまは死んでしまいましたっと。おしまい???

36. 町へ行くと，悪者が老人を取り囲んでいる！「似たような展開だなあ」
助けに入る➡136　見ている➡3

37. あれだけの苦労がたった一撃とは…。人生のせつなさを感じる太郎くんの目に，玉手箱がうつりました。➡61

38. 星くずによってじいさんは生き返った。「星くずはなくなったけど，いいことしたからいいや！」さあ，飛び降りて竜宮城へ行きましょう！➡112

39. 店をでると…さっきのじいさんがいます！「そこの若いの。私の50両を知らんかね？」
正直に話す➡140 知らないと答える➡22

40. あなたは鋭い！魂の星くずを乙姫さまにふりかけると……生き返った！➡63

41. やめておきましょうよ？
なんと言われようが飛び降りる➡71
やっぱり先へ進む➡91

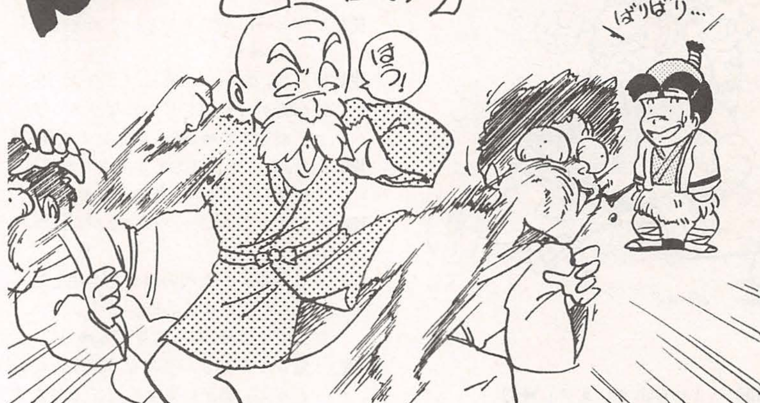
42. 何を売ってるんだろう…「酸素ボンベと桜の種を売ってやす！」そーかー，ということは…，酸素ボンベを買う➡106　桜の種を買う➡6

43. 音と共にガラスは砕け散った。➡37

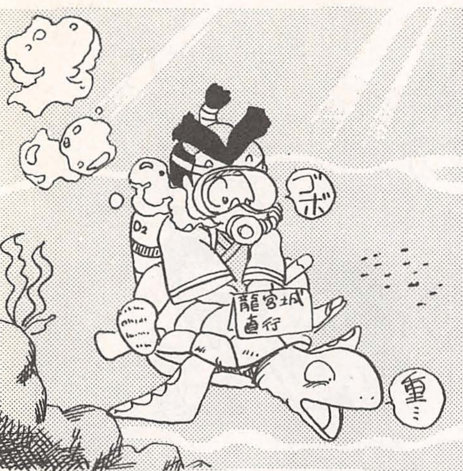
44. ガラスの鬼に食い殺されてしまいまし



た。ゲーム・オーバー
45. あ，もうだめですね，これは？➡33
46. モクモク…あれ？あれ？なんとおじいちゃんになってしまいました。➡44
47. 実はこのじいさん，天空人だそうです。➡78
48. 「よし，よろしい」と，その瞬間，ボンベのふたがはずれたあ！モクモクモクモク…➡72
49. と言っても，ここからどうやって帰ればいいんでしょう？太郎は結局，玉手箱を開けました。➡162
50. ヘリが壊れると思うんですけど…。
あくまで決行する➡14　降りる➡88
51. さすがあ。さあ旅立ちましょう！➡58
52. スタコラサッサ！➡5
53. 「乗ってみたいな～」コラコラ桃島さん，何言ってるんですか！
乗るなら➡16　無視するなら➡119
54. 「そこをなんとか，もらっ…ぐふっ」➡33
55. 「死ねえ―――！」スーパー会心の一撃スペシャル！ガラスの鬼は砕け散ったあっ！➡124
56. 道具屋でしたけど，お金がありませんね～。店をでる➡103　ツケで買う➡164　店員をおどす➡121
57. 何て人ですか！あなたって人は！私はもうナレーター降りますからね！さよならっ！
58. おっと，乙姫さまに呼び止められました。「この玉手箱，持ってゆきませんか？」持って行く➡153　断る➡29
59. さすがに重いですねえ➡153
60. やったー，突き破ったぞおー。いや～やってみるもんですねえ。でも，あんのじょう，ヘリは壊れてしまっ…危い！ふせろ！　ふせる➡118　仁王立ちする➡31
61. 開ける➡122　新たな希望を捜す➡49
62. しかし，勢いでどんどん沈んでゆく～。あ～～～～～～……。➡85
63. 乙姫さまは，肩を振わせながら顔をあげました……げげっ……！➡27
64. うす目を開けて見ていると，突然またもとの小さい亀にもどりました。！
いじめてやる➡113　黙っている➡84
65. なんてムゴイことを！おしまいにしちゃいますよ！さあさあ，おじいさんを助けに行くゾ！➡45
66. 「男はもらえるときにもらっとかないとな，うん」➡68
67. というワケで，太郎も正気にもどり，前へ進んでゆくと…デッカイ門があります。ヘリで突き破る➡50　まずは降りる➡146
68. じいさんは言ふ。「これは魂の星くずと言うものじゃ。自分以外の誰かが死んだときに，体にふりかけ，5進むが良い。よいか，5じゃぞ…」➡33



69. 「おい若い衆！お客さんお帰りだとよ！」ヤクザ風の男が3人現れた！➡126
70. 全然効いていません！➡13
71. あ～あ，知りませんからね。せ～の，「ばりばりいくぜえっ！」➡20
72. 太郎さん，大丈夫？「ゴホ，ゴホ，ばぁりばりいくぜ…ゴホゴホッ」➡76
73. 「あたっ」バキッ，バキッ。だめです，素手じゃだめです！➡154
74. いや，そんなこと言ってる場合じゃない！　ボンベを投げつける➡157　ボンベのフタを取る➡46　ゴマをする➡137
75. 「こんな男は許しておけねえ！」➡108
76. 酸素の煙（？）がはれました。あっ，なんと目の前に，ヘリコプターが！➡53
77. めでたくないけど，めでたしめでたし。（これでやめないでくださいね）
78. 「のう，天空城へ行かぬか？」
行く➡17　断る➡123
79. ボカボカ，スカスカ，痛ひ～。
しかし戦う➡107　逃げる➡30
80. 地面が…もとい，雲が揺れるう～。
「たわけ！普通は押して開けるもんじゃ」じいさんにかまわず逃げる➡52
反論する➡15
81. 「ばありばりいくぜっ？」希望をこめた会心の一撃！…おっと，効いていない！「そんなもので」本物の私が倒せるはずがないわ～！」➡115
82. モクモクモク…すごい煙です。➡83
83. 煙もはれたし…と思ったら，目の前にさっきの老人が！
話す➡47　なぐる➡127　逃げる➡91
84. 亀は帰って行きました。じゃあ町へ行ってみましょう。➡36
85. あれ？ここはどこだ？「なんと竜宮城ですよ，太郎さん」あっ，お前はあのときのカメ！➡4
86. さて，竜宮城をでました。楽ちん，楽ちん。➡152
87. よし，今度は前へ行こう。な，太郎！……気絶してやがる。こら起きろォ！➡67
88. あっ立つことができました！➡150
89. え～っ，とても生きていられませんよォ。でも飛び降りる➡41　先へ進む➡147
90. なんと下は海でした。ラッキーですねええ～。ははははのは！➡62
91. スタコラサッ…ズボッ。あ～，雲を踏みはずした～。➡147
92. じゃ，いきますよ。せえのお！「ばぁりばりいくぜえ！」ドガ―――ン！➡60
93. 「死ね～，ガラスの鬼め～！」怒りの一撃がふりおろされる！会心の一撃！➡43
94. なんと，亀がガメラに変身した！
戦う➡107　逃げる➡30　話す➡130
95. 「やだ」「じゃあくれてやろう」じいさんはあっさり行ってしまいました。➡142
96. なんと再びガラスの鬼が現れたっ！
戦う➡81　逃げる➡なんてナシですよオ
97. へん～しん！「ガオー」➡98
98. ピコーン，ピコーン。あっカラータイマーが点滅しました！3分たちましたからねえ。➡99
99. もとの姿になりました。➡30
100. 煙がはれました。「これでおれも，晴れてじいさんに…」などとシャレているバアイではないっ！➡96
101. Let's go！ブクブク。海～は広い～な，大きい～な～，と。➡129
102. あ～，万事休す。と，かたわらに酸素ボンベが転がっています！「あらまあ」➡74
103. 「おっとお客さん，買わねえで店はださせねえ」➡56
104. デッカイなあ…うっ，ブクブク，酸素がなくなってきました！➡105
105. 息がつまって，ゲーム・オーバー



106.「まいどありぃえ！」➡39

107. ボカッスカッ，痛い～。だめです，かないません。なおも戦う➡79　死んだふりをする➡64　逃げる➡30　ゴジラに変身する➡97

108. と思ったら，ボカスカやられてしまいました。しかし，太郎くんは，どうにか海岸へたどり着きました。➡12

109.「意地きたないのは男じゃないな，うん」少し行くとお店がありました。
入る➡56　入らない➡120

110. あ～，手下の鬼が待ちかまえている～。
突っこむ➡158 ガラスの鬼と戦う➡44

111. と思ったら，フタがはずれた！（またもや）モクモクモクモク…。➡128

112.「ばぁりばりいくぜ！」飛び降りた！
➡20

113.「いぢめる？いぢめる？カメちゃんをいぢめる？」と言ったと思ったら…。➡130

114.「はなさいなら～」ち，ちょっと待った太郎さん！砕きの剣が落ちてますよ！
拾って戦う➡93　かまわず逃げる➡110

115. 戦う➡158 逃げる➡132 降参する➡137

116.「じゃあね，じいさん」➡33

117. 町へやって参りました。あっ，若い娘さんがゴロつきに襲われています！
もちろん助ける➡75　一緒に襲う➡57

118. 再び，ドガ――――――ン！➡82

119. あっ，ヘリコプターが追ってきました！
どうしましょう？　逃げる➡13　ブッたたく➡69　飛び乗る➡43

120. さっきの50両はまだ無事です。やっぱり拾っておきましょう。➡163

121.「なんやお客さん，あきんどなめたらあきまへんでえ」
さらにおどす➡69　店をでる➡120

122.「おじいさんになってしまおう」玉手箱を開けると，モクモクモク…。➡100

123.「じゃあどこへ行くんじゃ？」竜宮城と答える➡141 やっぱり天空城へ➡17

124. ついに終わった――――…これで世の中に，平和がもどるでしょう。…さあ帰りましょう，平和な大地へ！新しい冒険のもとへ！➡166

125. 2歩目……あ～，落ちた～！➡147

126. タコなぐりにされて死にました。ゲーム・オーバー

127. この人強いんですから，やめときましょうよ。➡83

128. 煙がひいた……。あっ，ガラスの鬼の腰が曲がって，じじいになってる！
とどめをさす➡160　話しをする➡151

129. あっ，竜宮城が見えて参りました。
入る➡148　周りを見てまわる➡104

130. 炎を吐いてきた～。残念ながら，ゲーム・オーバー

131. ふと見ると，先程の亀が息も絶え絶えで売られています。50両です。
買ってやる➡144　店をでる➡11

132.「鬼さんこちら，手のなるほうっ…おっとっと」調子に乗りすぎてこけた！
➡102

133. げっ，門が崩れる！…あわれ下じきとなって……あっ，まだ生きてます！➡34

134. だめです，防戦一方です！おまけに，転んでしまった！➡102

135. もしや，乙姫さまのワナでは？それにしても，なぜだ～　ゲーム・オーバー

136.「貴様らのような奴は許さあん！」…返り討ちにあいました。ゲーム・オーバー

137. その後，太郎はガラスの鬼の秘書になったとさ。めでたくない，めでたくない。

138.「じゃね」➡153

139.「では，ガラスを砕く，この砕きの剣は？」いただく➡153 なおも断る➡165

140. 一部始終を聞いたじいさん，「じゃ，酸素ボンベをよこせ」と言ってます。
素直に渡す➡48　拒否する➡95

141.「ならばここから飛び降りるがよい。下はすぐ海じゃ」
飛び降りる➡112 やっぱりやめる➡123

142. さあ海へ行きましょう！亀を救ったという展開からして，竜宮城に入れるのかも？➡101

143.「ばぁりばりいくぜっ！」ジャンプして飛び乗った！ブラボー！➡23

144. 亀さんは涙を流しながらお礼を言って帰っていきました。でも一文なし…。➡26

145. じいさん発見！もう虫の息です！
話す➡21　とどめをさす➡116

146. ピュ――――――！雲をつきぬけ，落っこちてしまいました！➡147

147. 地面に激突！　ゲーム・オーバー

148. 乙姫さまのお出迎え。キレイだなあ…
➡4

149.「やめてください！乙姫さま！何かもらって行きますから！」「何になさいます？」玉手箱➡153 ボンベ➡86　砕きの剣➡59

150. 一歩，歩くと……落ちませんねえ。➡125

151.「くそ，お前に吸わせようと思って酸素ボンベに老いの煙を封じたのに……。見ろ，玉手箱の煙を浴びたのにお前はじじいになっておらん。あの煙はまったくのニセモノだったのだ…」言葉が終わると同時に，太郎のこぶしがふりおろされた！➡55

152. さあ，海からでました……あれ！太郎さん！おじいさんになってますよ！➡135

153. 竜宮城をでました…うっ苦しい！➡105

154. あっ，砕きの剣が落ちています！
拾って戦う➡161　拾って逃げる➡44
すぐ逃げる➡110　降参する➡137

155. あ～，砕きの剣が粉々になってしまった～。素手で戦う➡134 逃げる➡110

156. 少し歩くと，店がありました。
入る➡19　入らない➡11

157. バゴッ，ガラスの鬼はビクともしない。
➡111

158.「このやろー，ばぁりばりいくぜ！」
それが最期のときのお言葉でした…
ゲーム・オーバー

159.「きさまらのようなやろうは，おれが許さあん！」子供相手にそこまでしなくても……ま，亀を助けました。
話す➡ 9　逃がしてやる➡94

160. ガキ――ン！太郎の一撃でガラスの鬼は砕け散った！が，太郎の体も同時に床に崩れた！…なんとその心臓には，ガラスの破片が突き刺さっていた！
ゲーム・オーバー

161. ガラスの鬼のほうが素早い！➡44

162. そしておじいちゃんになったとさ。
ゲーム・オーバー

163.「御用だ御用だ！」ネコババの罪で打ち首になってしまった…ゲーム・オーバー

164.「おっとお客さん，うちはツケはなしでえ」➡56

165.「そんな，ひどい！」乙姫さまが，剣でのどを刺そうとしています！
止める➡149　見ている➡35
さよならする➡138

166. 人々の顔は，活気にあふれています。あれから1年，太郎は新しい旅にでました。どこか，きっとどこかで，太郎は今日も戦い，今も叫んでいるでしょう。「ばぁりばりいくぜっ！」完

本コーナーでは，みなさんからの投稿をお待ちしています。書きかたは，この記事を参考にして，できるだけ150ステップ以内にまとめて，原稿用紙で応募してください。なお，作品は未発表のオリジナルにかぎります。

あて先：〶141 東京都品川区東五反田1－11－15電波新聞社出版部マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「ペーパー・アドベンチャー・コーナー」係

レスキュー AVG & RPG

アドベンチャーゲーム

ロールプレイングゲーム



このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，レスキュー隊がこたえてくれます。
　本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

みなさん，こんにちは，レスキュー隊員No.1の清水　毅です。

レスキュー隊一同は，山下先生が現在急ピッチで執筆中の別冊『ＡＶＧ＆ＲＰＧⅣ』の手伝いをしているんだ。

ボクは，『リバイバー』の担当なんだけど，レスキューで答えているのと同様にやさしく，ヒントを折り混ぜた形式で紹介していくつもりなのでお楽しみに……。

みんな，早く読みたいと願ってるだろうけどもうしばらくのしんぼうだから待っててネ。

今月もレスキューのコーナーは好調！先月号で少なめだったＡＶＧに関するハガキもたくさん来たし。それでは参りましょうか！

今月のお答え番

会員No.1	現在再放送中のガンダムを楽しみに見てる	清水　毅
4	みんな，ハロッキー!!	ロッキー引本
4'	ブルーザー・ブロディに黙とう	大亘　康平
8	レジのバイトは腰が痛くなるなあ	青木　聡
12	ロッキーにゴクミのテレカをつぶされた！	倉本　一浩

ＡＶＧ編

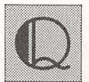


レスキュー隊のみなさん，はじめまして。ボクはＰＣ-88の『めぞん一刻・完結篇』をプレイしているのですが，１日目がどうしてもクリアできません。宴会に入ったきりで，ちっとも進まないのです。みんなが寝たので抜けだそうとしても，起きてきてすぐつかまってしまいます。どうしたらいいのか教えてください。

〔愛知県・ＭＯＭＯＴＡＲＯ？才〕



一刻館恒例の宴会をクリアする方法はとても簡単なことで，いつものメンバーに，これでもか！といわんばかりにお酒をひたすら飲ませてやればＯＫだ。ちなみに，お酒はあるけどあげたくない人や，お酒を持ってない人は，朱美さんと話しをしたり，押し入れに入って持ち物とかのコマンドを何回も何回もやればお酒がタダで手に入るから試してみてネ。



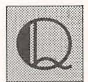
はじめまして！ボクはやっとのことでPC-88ＶＡ２を手に入れ，念願の『ＪＥＳＵＳ』をプレイしています。しかし，いきなりハマってしまいました。コメットの中のどこにもエリーヌがいないのです。クーラー・ポシェットも取ったし，モンスターも食料倉庫で撃退したし，３人の死体も見つけたし，コンピュータ室でメッセージもみたし，生体センサーのスイッチも入れました。もちろん全部屋くまなく調べました。もう，お手あげです。青木大大先生，助けてください!!

〔神奈川県藤沢市・ＶＡ２万歳13才〕



じぃ～ん…（感動している）っ，ついにボクあてにハガキがきた…。いやぁ，はじめてレスキューのコーナーに登場してから早くも１年と１か月。だまって待ちつづけたかいがありました。ＶＡ２万歳クンには，感謝してます。では，感謝の気持ちをこめて質問にお答えしましょ～！

ＶＡ２万歳クンは，エリーヌちゃんと会えないそうですが，本当にくまなく調べましたか？　エリーヌちゃんは，コンピュータ室でベリーニさんといっしょにいたところをモンスターにおそわれたよね。だけどベリーニさんが自らを犠牲にしてエリーヌちゃんを逃がしてくれたから，彼女は今でもある部屋で助けを待っているんだ。では，なぜＶＡ２万歳クンがすべての部屋を調べたのに見つからないのか？　それは，そのとき彼女が気絶していたからなんだよね。だから，もう一度よぉ～く調べてみるといいよ。と思ったけどエリーヌちゃんのいる部屋を教えちゃおう。ズバリ！エリーヌちゃんは器材室で隠れんぼしてるから，部屋に入ったら大声で「エリーヌちゃん見っけ」と言ってあげましょう？



はじめまして，いま私は『ウイングマン・スペシャル』で，とて～も悩んでおります。苦労してＢパートまで来たのですけれど，全然進まないのです。ドブに何かがあるということはわかっているのですが，何もできま

せん。「みる　どぶ」や「あける　どぶ」「とる　どぶのふた」などをやってみたのですが…。

持ち物は，バケツ，水，魚，ハンマー，ライター，ガム，タオル，せんめんき，スリッパ，すいがら，しゃしん，かがみなどです。プリンはもらいました。

〔福井県敦賀市・**3年4組の少女14才**〕



ヒーロー・アクション部を発足しよう！と思ったけどアホなのでやめて，クイズ同好会などというものに入ってしまい，高校生クイズに出場するはめになってしまった青木です。

さて，質問だけど，ドブには確かにある物が落ちている。だけど，まだフラグをすべて満たしてないから見つからないってわけ。それじゃあ，何をすればいいのか？北倉先生のいるシーンである物をもらえばいい。ある物が何であるか……。それは自分で捜してみてね。

ヒント：たばこの吸いがらを入れておくものってなぁ～んだ？



あうっ!!どうしてもわからないのだ。"ウイングマンスペシャル"で13パートまでは1日でいけたけれど，ハマってしまったのだ。6月号で松岡先生におねだりするとあったけど，おねだりのし方が，ギネスバカのお兄さんにはわからないのだ。ハナス「おねだり」などしてもだめだったのだ。お兄さんを助けてなのだ。

持ち物 バケツ，水，ガム，ライター，せんめんき，カガミ，タオル，はいざら，ハンマー，写真，すいがら，サカナ，スリッパ，たむたむ。



〔北海道札幌市・**燃えるお兄さん？才**〕



本来なら〝お兄さんネタ〟で送られてきたハガキを答えるのは，女にもてるロッキー引本の役目なんだが，今月彼は，いろいろいそがしいので代わりに，編集部内の暴走カメラマン，火堂害こと倉元がお答えしよう。

ケンイチ，まずは何がほしいか考えてからおねだりしてみろよ。まァ，ギネスバカのお前に考えろと言っても無駄かもしれね～けどよ。とにかく，うまそ～な食い物があったらそいつを取って見ろよ。そ～すりゃ松岡先生もお前が何をほしがっているかわかるだろ～。

あとは，そいつを松岡先生が買ってくれるっつ～わけだ。

オイ！ケンイチ，せっかくこのオレ様がヒントをだしてやったんだからちゃんとゲームを解き終えて雪絵ちゃんをくれよ～。



ボクは今，88SRシリーズの『めぞん一刻』をやっていますが，あと少しのところで行きづまってしまいました。

響子さんが管理人室で洗たく物を干しているシーンで，何をしたらいいのかわかりません。どうしたらいいのですか？　持ち物は，写真4枚，丸太，かなづち，ハシゴ，懐中電灯，釘抜き，花，小包，2号室のカギです。どうしても解きたいのでおねがいします。

〔東京都中野区・**TAKAJI 16才**〕



『めぞん一刻・完結篇』が，解けたっていう人がそろそろいるのではないかと思う今日このごろですが，意表を突いて『めぞん一刻』の質問ですね。しかし，新しいゲームだろうと古いゲームだろうと差別しないのは，青木　聡の100個（あるかどうかしらないが…）のポリシーのうちの一つに入っているので，新しいゲームはもちろん，古いゲームの質問もビシバシしていただきたいしだいでありんす。

では，質問いってみましょう。えっと，TAKAJIクンは，エンディングを目と鼻の先にしながら行きづまってるみたいだけど，これはズバリ教えちゃうね（だってエンディングの直前で行きづまってるんじゃかわいそうだしぃ…)。ここでは，響子さんのアルバムの写真がはがれてるところを見てから，今まで苦労して集めた写真と鍵をプレゼントすればOKなんだ。それだけのことをやったら管理人室から退散して懐中電灯が必要な部屋へGO！



レスキュー隊のみなさん，こんにちは。ボクは今，PC-8801MAで『殺人倶楽部』をプレイしているのですが，どうしてもスージー・マクナリーを逮捕することができません。

ボクのカンでは，どうもスージー・マクナリーがあやしいと思うのですが……。

ちなみに，捜査状況は証拠品100点，聞き込み100点，取り調べ65点，情報97点，進行状況89点です。以上よろしくお願いします。

〔東京都江戸川区・**八代賢一14才**〕



『殺人倶楽部』かぁ。ボクはこのJ.B.ハロルドの一連のシリーズって，ストーリーがしっかりしてて大好きなんだ。八代クンには，ぜひ『殺人倶楽部』を解いたら他のシリーズにも挑戦してほしいネ。

スージー・マクナリーを逮捕するには，まず証拠としてレンデル病院からブロンドのヘアピースを見つけだすことからはじまる。つぎにラルフ・キャリントンのところへ行って聞き込みをすると「スージー・マクナリーはビルといっしょのところを見た」との情報が入るゾ。そうすれば，あとは逮捕状をとるだけだ。

八代クンは取り調べの点数がアマいみたいなので，もっとビシバシ容疑者を取り調べしたほうがいいと思うよ。



私は『リバイバー』をプレイしていますが，英雄のヨロイを見つけることができません。行けるところはすべて行ったつもりです。行ってないところといえば，アイドラの大洞窟でジーニヴァのドアムが通してくれないところぐらいです。それから，アイドラのお城にも入れません。どうすればいいのでしょうか。

〔千葉市・**私は誰でしょう14才**〕



案外この場面がわからない人は多いみたい。キミのほしがっている英雄のヨロイは，ドアムが通せんぼしている先に眠っている。では，どうやってドアムをクリアするのか。

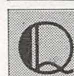
まずは，ラトウィーンの町に行って，けなげに咲いている花〝マリヴァ〟を手に入れよう。この〝マリヴァ〟の効果は，薬屋さんで聞けば教えてもらえるぞ！

そして，〝マリヴァ〟をドアムに投げつけると……。この先は自分でやってみてネ。

それから，アイドラのお城に入れないということだけど，こちらは入城パスが必要だ。同じく，ラトウィーンの町で売っているから，これを買えばお城に入れるようになるヨ。

ちなみに，ラトウィーンの町に行くためには，あるフラグを立てなくてはならない。そのフラグとは，アイドラの町で剣士オナガーンと話すことだ。これで，キミも半年間の悩みからようやく解放されるネ。めでたし，めでたし……。

RPG編



レスキュー隊のみなさんこんにちは。ボクはPC-88で『ソーサリアン』をプレイしています。そしてシナリオⅡのレベル1〝暗き沼の魔法使い〟で行きづまっています。あのカエルのいうとおりにしていますが，材料のハチの巣と，小屋の両側にある木の穴に埋め込むクリスタルが一つ足りません(左側)。どうか，教えてください。お願いします。

〔山口県新南陽市・**バカボン？才**〕



あるときはカメラマン，またあるときは火堂害，そしてその実体はキューティーハニー（知らない人もいるでしょ～）じゃなくてレスキュー隊のシャア・アズナブルこと倉元一浩。前おきはこのくらいにしといて，さっそく本題に入りましょう。

バカボンクンは，すでにクリスタルの一つであるブラッドストーンは持っているみたいですネ。ブラッドストーンを取れたということは，もう一つの石（ムーンストーン）も取れるはずです。

ムーンストーンのある場所は，ちょうどブラッドストーンの反対側にあるのです。

これを手に入れるには，ブラッドストーンを取った迷路のところで上に登るたびに左側に進むようにすればいいでしょう。そうすれば，二つの石を木にはめたとき，新たな道が開けて，ハチの巣を手に入れることができるはずです。

バカボンクン，がんばって解いて今度発売された，『ソーサリアン』別シナリオにも挑戦してください。



ボクは，PC-8801MHで『ソーサリアン』をプレイしています。その中の「暗黒の魔道士」のシナリオで太陽の石がバリアに守られているために取れません。仲間も見つけているのですが，魔道士にダメージをあたえられないのです。どうか，太陽の石の取りかたを教えてください。

〔仙台市・**ミスターチャーチャーＺ11才**〕



う～ん！　ボクが『ソーサリアン』中最高のシナリオと思っている，「暗黒の魔道士」の質問がやっときたじゃない!!

ところでキミは，この〝太陽の石〟を取るためにあるパズルを解かなければならないことを知っているカナ？

魔法使いオーサーが捕えられていたロウヤのとなりのロウヤにあるガイコツの下に書いてあった，「にんはら　なの　じんふ」。それに太陽の石のそばの石板に書かれていた「はのしのか　　めをめ」の二つがそれだ。

それでは，パズルを読者のみんなといっしょに考えていこう。考えられるトリックとしては，反復してでてくる文字を消す。上と下の文を１文字，１文字交互にまぜて１文に直す。何個かある文を縦にならべて横書きの文を縦読みをする。

まあ，考えられるパターンとしてはこんなところカナ!?　とにかく，『ソーサリアン追加シナリオ』も発売されたことだし，ガンバッテ，ミスターチャーチャーＺクン，「暗黒の魔道士」を解き終えてネ!!



はじめまして，清水さん。ボクは今，『イースII』をプレイしています。サルモンの神殿まできて，「ル・ドル」と「ザバ」を倒してマリアを助けようとしましたが，魔法使いダレスにマリアを殺されてしまいました。

女神の王宮で，「早く私たちのところへ来てください」と言われてもダレスに勝てません。ダメージも与えられない。装備は，バトル系の３点セット，魔法はシールド以外すべて持っています。レベルは28です。清水先生，どうぞよろしく。

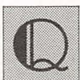
〔京都府与謝郡・**大平勝義13才**〕



この質問を清水隊長にかわって，この青木がお答えしよう。

大平クンは，レベル28なのにダレスのおじちゃんに勝てないそうだけど，それもそのはず。大平クンはクレリアで作られた武器を使ってない（持ってない？）からなんだ。前作『イース』の最後の敵，ダルク・ファクトと同様，このダレス，そして最後の敵○○○においても，「クレリア」で作られた武器は不可欠だゾ。もし，まだ「クレリアソード」を持ってないのなら，地下水路にいるサダに会いに行こう。

さあ，感動の嵐が吹きあれるエンディングまで，あとわずか！ガンバレ！



はじめまして，ボクはＰＣ-88VAで『イースII』をやっているのですが，サルモンの神殿で行きづまってしまいました。入るときに魔物にされてしまう地下水路です。人間にはもどれたけど，わからないところが二つあります。二つともとは言いません。せめて，ヒントだけでもお願いします。

①水龍の扉の開けかた
②石になった人の直しかた

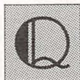
持ち物は，ロダの実，幻影の鏡，邪悪な鈴，クレリアの指輪，神界の杖，いにしえの石板，神殿の鍵，リラの貝殻，石の靴，ロダの葉，マトック，鷹の彫像，氷霧の玉，導きの巻物，ウイング，薬草，セルセタの花，聖なる杯，黒い真珠，やすらぎの指輪，ささやきの耳飾り，通行証です。

〔滋賀県蒲生郡・**Rocky15才**〕



何を隠そう，私こと青木　聡もこの場所でちょこっとだけ行きづまってしまったんだ。確かにここはむずかしい。

Rockyクンは，今の状態では石になった人々を助けることはできない。なぜなら，この人たちを助けるのに必要なアイテムをまだ持ってないからなんだ。だから，水龍の扉（水路室の扉）の開けかたを教えてあげよう。あの扉を開けるためには，「水路室の鍵」が必要となる。そして，その鍵を持っているのは，溶岩地帯で助けてあげたキース自身。つまり，キースにさえ会えればいいのさ。キースは地下水路の奥深くにいるので，根気よく捜してみてネ。



ロッキー引本サン！『イースII』で質問があります。やっとの思いで「ドレーガー」というデカキャラのところまで来たのですが，ダメージをあたえることができません。

どうか良きアドバイスをお願いします。

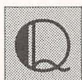
〔千葉県習志野市・**清水尊彦？才**〕



おっ！『イースII』の後編にあたる神殿のデカキャラ，パート１の「ドレーガー」だネ！

コイツを倒すには，ある程度のレベルが必要だ。しかし，いくらレベルが高くても倒せない敵だって当然いる。

「ドレーガー」を倒すには，ヤツに向けて，ある方向からファイアーの魔法を撃たなければならない。その方向は，ドレーガーの体を見れば大体わかるハズだ。だって，ドレーガーの体の左右は，何かの骨みたいな物体で完全に囲まれているだろう!?　それじゃあ！　清水クン，囲まれていないところにファイアーを撃てばいいじゃない!!



ボクは今，『ハイドライド３』をプレイしています。苦心の末，最後の敵ガイザックに会うことができましたが，何をやっても倒せません。無敵の魔法を使ったりしましたがダメでした。口の中にも入ってみましたが，目の色が変わっただけです。

現在レベルは23です。魔法でも使って倒すのでしょうか？　どうぞよろしくお願いします。

〔埼玉県行田市・**匿名希望？才**〕



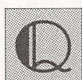
さあ，『ハイドライド３』最後のボスキャラ「ガイザック」の倒しかたについて答える日がとうとうやってきた。この質問については現在までに30通近いハガキが届いている。それだけハマリやすい場面なのだ。

ズバリと答えたいところだけど，最後の場面だからネ。やはりヒントだけにしておこう。

コイツの弱点は，キミの指摘のとおり〝口〟なんだけど，ただ口だけを攻撃していてもガイザックは決して倒せない。ここは，やはり前作『ハイドライド２』の最後の敵「イビルクリスタル」の倒しかたを思いだすのがハイドライド通なんじゃないかな。ヤツの弱点は確か……。もうわかったよネ。エッ？　まだわからない。

それでは究極のヒントを差しあげよう。森の街の封印された洞窟で聖なる光を見つけるときには，何かのパラメータに注意しなければいけなかった。ここはそれと同じ原理でクリアできる。

みんなが，ガイザックを倒せるよう祈ってるゾ！



はじめまして，山下先生。といっても山下先生はでてこないだろう。では，もう１度。はじめまして，レスキュー隊のハンサムなみなさん。ボクは，『ドラゴンクエストIII』をやっているのですが，「幸せの靴」を持っているモンスターがわかりません。どうか教えてください。おねがいしま～すっ！

〔石川県加賀市・**代表ＳＵＧＡＮＯ14才**〕



突然ですが，私こと青木　聡はあの『アンジェラス』を10時間でクリアしました。こういうの書くと，「自慢しとんのかコイツ！」とか思う人もいるかもしれませんが，自慢ではなくて，青木クンは『アンジェラス』を解いたからハガキがきてもＯＫだよってことを伝えたかったんです。念のため。それにしても，わけのわからんエンディングだった。まさかIIが…。おっと，でだしの部分だけで原稿用紙１枚も使ってしまった。では，そろそろ質問にいってみましょう。

え～っと「幸せの靴」ですね。これは，ズバリ！「はぐれメタル」が持っております。ついでに「ふぶきの剣」は「ソードイド」が，「黄金のつめ」は「ゴールドマン」が，「雷神の剣」は「だいまじん」がそれぞれ持っています。おまけに，「誘惑の剣」はある人を助けると，ポルトガ（だったと思うが…）でもらえる。「黄金のつめ」はピラミッドの地下２階の棺桶みたいな箱のなか，エルフの村で買い物するには「変化の杖」でホビットになる，「いなずまの剣」と「やいばの鎧」は，ネクロゴンドの洞窟の地下４階，「諸刃の剣」はゾーマの大神殿の地下３階？（だったと思う），「魔神の斧」はバラモス城内，とまだまだあるけど，もうおしまい！

読者間レスキュー

Q ボクは，PC-88FRで『YAKSA』をやっていますが，三河の魔空泉を封印できません。

どうしたら三河をクリアできるのでしょうか？　信長に会って書状をもらわないと山城，尾張に行けません。信長はどこにいるんだ！（88年８月号掲載）

〔？？？・光秋？才〕



〔埼玉県南埼玉郡・天竜鬼神衆？才〕

Q ボクは，FM77AVで，TFKの『ワンダーハウス』をやってます。知る人ぞ知る，超難解AVGというだけあって，半年かけてようやく三つの窓までこれました。しかし，そこから降りられないのです。ロープも使えず，部屋をウロウロするばかりです。（88年7月号掲載）

〔山口県防府市・佐賀辰一郎？才〕

A 7月号の佐賀辰一郎さんの質問にお答えしましょう。たぶんあなたは，パ○○ュートを手に入れていないのでは？

そのパ○○ュートは，２階のどこかにあるのですが，その部屋に入ると，天井と床にはさまれて押しつぶされてしまうのです。

では，どうしたらいいのか？　それは，玄関を入る前にドアを開けるときと逆の手順を踏まなければなりません（普通なら気がつかない！）。

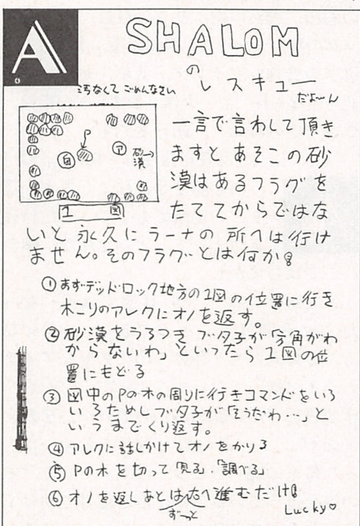
さらに悪いことにパ○○ュートは，壊れているのです。これを修理するのにはロープを使います。ただし，「USE ROPE」ではダメです。「修理する」という意味の英単語を思いだしてください（ちなみに，これはMZ-700用のものです）。

P.S.　最近，TFKの名を見ませんね。どうしたんでしょう？

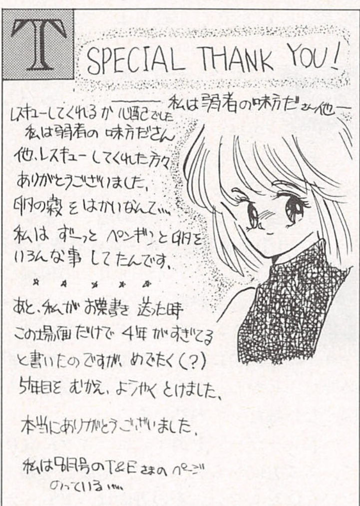
Q ボクは，『シャロム』をやってますが，魔女のラーナに会えません。

デッドロック地方の廃墟（はいきょ）にいることは，クリスのおじいさんに聞きました。それでも行けないのです。（88年８月号掲載）

〔三重県亀山市・松尾　靖？才〕



〔埼玉県・ブタ子の恋人は私です14才〕



〔岐阜県・山田真代ことクェプル13才〕

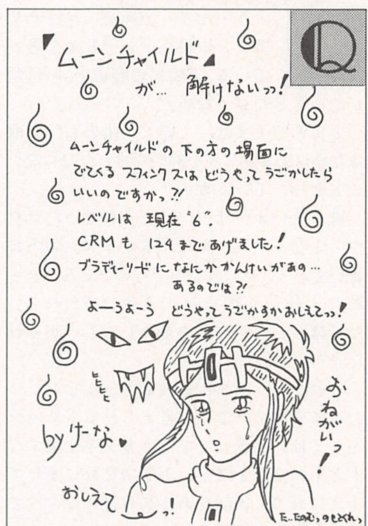
■清水：毎月，読者レスキューのハガキは増えてゆくばかり。本当にどうもありがとう。今回，感謝のハガキが送られてきたので掲載したよ。こんなおハガキも大歓迎！　ドシドシ，ハガキを送ってネ。

それでは，いつものとおり今月の課題を発表しよう。「いやあ，このゲームなつかしいなあ，あの頃はハマッてたっけなあ」なんてなつかしんでいるキミ，キミだよ！　ぜひお便りを……。ヨロシク！

Q ボクは，かなり昔に買った『青い宇宙の冒険』というゲームで，ず～っと悩み続けています。第２章の迷路がどうやっても抜けられません。

第１章でのアイテムをいろいろ変えながらやっているのですがダメです。誰でもいいですから，どうか助けてください。

〔東京都町田市・岩城朋哉15才〕



〔神奈川県横浜市・けーな16才〕

★　★　★

おたより待ってます！

この「レスキュー！AVG＆RPG」のコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は１人１ゲーム１シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用し，左上に空き部分（２×２cm）を作ってください。

なお，電話でのお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！AVG＆RPG」係

第20回

山下章の フリートーク・ボード Free Talk Board

開き直り一大企画：なぜ『チャレンジ！AVG & RPG Ⅳ』は遅れているかクイズ

★とりあえず問題です

一説によれば3月発売予定，それが延びに延びていまだに発売されず，あのX68000用『ドラスピ』とどちらが先に発売するかとまで言われている『チャレンジ！AVG&RPG Ⅳ』。いったいなぜこんなに発売が遅れているのか，業界は今その話題でモチキリだ(？)。

その原因として，以下のような噂が読者の間で飛びかっているらしい。

①ホンキ・ホンネなどのベーマガの原稿があまりにハードすぎて，ボクの手が別冊まで回らない

②ベーマガ編集部内で編集会議よりも頻繁(ひんぱん)に行なわれるという四人制中国語講座の出席率が高いため時間がとれない

③最近，新宿のカラオケバーに夜な夜な出現するというある筆者とのつきあいで，原稿を書くべき時間をBOØWYの歌を歌う時間に変換されてしまっている

──ちがう，ちがう。どれもちがうっつーの（©見城こうじ)。いや，正確に言うと，①～③までのことは当たらねど遠からじ。たしかにそういった要因もあることはある。だけど，それぐらいの障害(？)なら今までの別冊のときにすでに体験ずみで，今回ほどボクの執筆活動に大きな影響を及ぼすとは思えない。

だってそうでしょ？　ホンキ・ホンネにいくら気合いが入っているったって，取材日を含めてライティングにかかる所要日数は約3日，四人制中国語講座やカラオケだって，月2回ずつもやればいいところ。ということは，単純に考えてみても，30日（1か月）－3日（ホンキ・ホンネ）－1日（フリートーク＋闘技場）一夜のみ4日（遊び)＝22日＋昼4日もボクには時間が残されているわけだ（注：ただし，すべての仕事を能率的にハイスピードで行なったときにかぎる)。まあ，その他にもイベントや打ち合わせ，テレビの臨時の仕事とかが入ってくるから，自由に使える時間は1か月あたり正味20日（そ，そんなに自由な時間があったのか。書いてて，なんかむなしくなってきたなあ)。その時間がどこに使われているのか，謎は深い。

さて，ここで問題だ。なぜ『チャレンジ！AVG&RPG Ⅳ』はこんなに遅れているのか──つまり，ボクの1か月あたり正味20日という自由時間はどこに使われているのか，みなさんの想像力をフルに働かせて当ててみてほしい。もちろん，問題にするからにはキチンとした理由がある。解答はハガキ1枚につき1点，「××××していから遅れている」という形式で書くこと。イラストをつけてくれたり，マンガ風にしてもいいし，もちろん大ボケな答えだってOKだ。〆切りは8月31日(消印有効)。賞品は……なんにしようかなあ。よし，先月号のVGGのマネをして，フリートークはじまって以来という豪華な賞品を何部門かにわけてプレゼントしちゃおう。「こんなこと良く思いついたね，素晴らしい発想で賞」，「ナニ考えてんのキミは，大ボケ賞」「ドンピシャリ別冊が遅れている理由予想的中賞」など複数の賞と賞品を用意しておく予定だ。なお，賞品の中には「読者の闘技場における10Exp」なんてのも入れておくから，闘技場で一獲千金を狙う人や常連の人もどしどし応募してね。

★気になる発売日は…？

さて，問題なのがその『チャレンジ！AVG&RPG Ⅳ』の発売日だけど，もうこれ以上は遅らせられないということで，9月中～下旬の発売が完全決定した。ここでちょっと編集長にインタビューしてみよう。

「この夏休み，私は山下先生を一歩も電波ビルの外へださないことをみなさんに約束します。ライタールームのドアを外側からロックして，山下先生にはその中で日夜別冊の執筆に集中してもらいます」

──ひえ～，そりゃないですよー。ボクだって海に，ドライブに，遊びに行きたいのに……。えっ，ここまで遅らせた自分が悪い？ごもっともです。しかし，なぜ遅れているかはいまにわかるはずっ！

というわけで，どんなことがあろうとⅣは9月中に発売する!!　それにともなった恒例の池袋西武デパートでの発売記念イベントは，9月中～下旬の日・祭日のいずれかに行なわれる予定だ。西武のスケジュールがまだ決まっていないそうなので日付は特定できないけど，来月号のフリートークで最終的な本の内容とイベントの日時をお知らせできると思う。Wait a moment。

さあ，この原稿が終わったら，死にものぐるいで別冊の執筆だい！（あまりにも大変な仕事に，ほとんど気分がハイになっているボク)

★名古屋のみなさん，高松のみなさん，どうもありがとう！

先月，名古屋と高松の2か所で行なわれたイベントは，おかげさまでどちらも大盛況だった。集まってくれたみなさん，ホントにどうもありがとう！

まず名古屋。すでに栄電社テクノ名古屋でのイベントは5回目になるわけだけど，初日（豊橋）が200人，2日目が400人と今までにないほどたくさんのみなさんに来場いただいた。うしろのほうの人はよく見えなかったんじゃないかな。ゴメンね。名古屋ではまた年末にイベントを開く予定なので，そのときもヨロシク。

そして高松。先月号で書いたとおり，ボクは四国へ行くのは生まれてはじめてだったので，瀬戸内海を目の前に見たときには感動してしまった。それと，イベントの間ずっとお手伝いをしてくれた藤浦クンと入船クン，どうもお世話さまでした。キミたちのガイドのおかげで，ボクはちょっぴり四国ツウになったような気がする。高松のみなさんとも，またいつか再会したいものだ。

P.S.　イベントを主催してくださった栄電社テクノ名古屋・豊橋，OAアプリケーションズ，シャープエレクトロニクス販売，野田屋電気に深く感謝！（敬称略)



〔静岡県浜名郡・かげちゃん？才〕

●あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「山下　章のフリートークボード・なぜ『チャレンジ！AVG&RPG Ⅳ』は遅れているかクイズ」係まで

㊙&㊤コーナー



PC−88版『イース』の㊙です。

まず,『イース』をプレイして,『I』でウインドウをだします。そして,ドライブ1に『イースII』のBディスクを入れ,ウインドウをもどします。すると,なんとアドルがマリアに変身しています(このままでダルクファクトも倒せます)。

〔埼玉県上尾市・益子武徳18才〕



PC−88版『イースII』の㊙です。

まず,溶岩地帯で子供とキースを助けます。そして,サルモンの神殿をしばらくうろつきます。その後,子供が訪れる前にもう一度溶岩地帯に行き,子供とキースを助けるときに使った黒真珠のあったところへ行くと,何と!開けたはずの宝箱が閉まっていて黒真珠をまた手に入れることができます。なお,この技を使うと,訪ねてきた子供の話を聞いた後,会議室へ行っても,会議は終わっていません。

〔埼玉県浦和市・野口正広16才〕



PC−88版『ソーサリアン』の最後のドラゴンの簡単な倒しかたです。

まず,ドラゴンのところまでいく(右端まで)。すると,そのままでは攻撃しても剣をだしてくれません。そこで,一歩も動かずに左に振り向き(1番目のキャラだけ),ドラゴンが下を向いているときに,攻撃しながら2段ジャンプすると,ドラゴンの頭にヒットします。これをHEALの魔法を使いながらやれば,あっけなくドラゴンは死んでしまいます。

今まで魔法を使って倒していた人はバカらしいですよネ。

〔東京都板橋区・島津大輔17才〕



PC−98用の『ソーサリアン』のユーティリティ・ディスク中のミニミニソーサリアンの㊙隠れコマンドです。

思うようにルーレットの数がでないとお悩みのあなた。そういうときは,あなたの番になったら進みたい数のテンキーをヒットしてみてください。つまり,三つ進みたいのなら3キーを押せばいいわけです。しかし,1から9までで10はできません(と思う)。

〔熊本市・もろこし点17才〕



PC−88SR用『めぞん一刻—完結篇—』の㊙です。

まず,宴会中に押入れに入り,カップ酒を二つ使うと,ビールが3本もらえます。

また6日目の終わりに「あなたの五代度チェック」があり,そこにでる文の種類を4種類発見しました。

1.普通にやっていればでるパターン。
2.持ち金を0にして,どっかでツケをしているパターン。
3.八神から手紙をもらっているパターン。
4.手紙をもらっている状態で,管理人室に行かずにその日を終わらせると隠しグラフィックが見られます。

〔神奈川県横須賀市・大橋達也14才〕

★今月の㊙情報大賞★

PC Engine版『パワーリーグ』の全チームの全パスワード公開

愛知県丹羽郡,栗田哲男　?才

PC Engine版『パワーリーグ』の全13チームすべてのパスワードを見つけましたので,発表します(第1表)。パスワードが数種類ある場合は,入力しやすいほうを入れてありますので安心してください。

最後のHuというのは,隠れチームの「ヒュービーズ」です。このチームは,「パワーリーグ」で最強のチームですから,まだ対戦したことがない人は,ぜひ1度対戦してみてください。

《第1表》パワーリーグ　全パスワード

	T	W	S	C	D	G	Bu	O	H	F	Br	L
T							0135	ADE5	BF2B	BE2B	A0E5	317C
W			46F6	56F6	66F6	76F6	0134	ADE4	AF2B	AE2B	A0E4	317D
S	26F6	36F6		56F5	66F5	76F5	0133	ADE3	DF2B	DE2B	A0E3	317A
C	26F5	36F5	46F5		66F4	76F4	0132	ADE2	CF2B	CE2B	A0E2	317B
D	26F4	36F4	46F4	56F4		76F3	0131	ADE1	FF2B	FE2B	A0E1	3178
G	26F3	36F3	46F3	56F3	66F3		0130	ADE0	EF2B	EE2B	A0E0	3179
Bu	2AF2	3AF2	4AF2	5AF2	6AF2	7AF2						
O	2BF2	3BF2	4BF2	5BF2	6BF2	7BF2			FF2F	FE2F	E0E0	717D
H	28F2	38F2	48F2	58F2	68F2	78F2	0530	EDE0		FE2C	D0E0	417D
F	29F2	39F2	49F2	59F2	69F2	79F2	0630	DDE0	FF2C		C0E0	517D
Br	26F2	36F2	46F2	56F2	66F2	76F2	0730	CDE0	FF2D	FE2D		217D
L	27F2	37F2	47F2	57F2	67F2	77F2	0030	BDE0	FF2A	FE2A	B0E0	
Hu	26F1	36F1	46F1	56F1	66F1	77F1	0230	9DE0	FF28	FE28	90E0	017D



X1版『めぞん一刻—完結編—』の㊙とは直接関係のない㊙です。

まず,X1のシステム・ディスク(CZ−8FB01V2.0)を立ちあげ,FILES⏎,そしておもむろに「Device DumP. Uty」を走らせ,画面がでたらシステム・ディスクを『めぞん…』のディスク1と交換,O⏎としてください。すると,16進HEX DATAの後ろに,制作者のメッセージ(らしいもの)が書かれています。ただ,それだけなんですが……。

〔大阪府摂津市・松村一朗18才〕

㊙ PC-9801版 YsII

前作のボツ曲モードを発見しました.

〈方法〉

1番ドライブに YsIIのプログラムディスク, 2番ドライブに Ys の Aディスクをセットし、F6キーを押しながら立ちあげます.

曲は全部で15曲. スキップはスペースキーです.

●曲名一覧(曲名,作曲者名)　★印は88版にはない曲です.

① Fair wind , Y.K
*② Lost time , T.M
*③ むかし懐かしいショップ , M.H
④ Shining Star , M.I
⑤ Dreaming , Y.K
⑥ Chase of shadow , Y.K
⑦ NHK教育 , Y.K
⑧ Over drive , Y.K
⑨ 旅立ち , Y.K
⑩ 悲しみクロスロード , Y.K
⑪ Battle ground , Y.K
⑫ Mysterious moment , Y.K
⑬ アドルのテーマ , Y.K
⑭ Dead-end street , Y.K
⑮ Sub-mission , Y.K

P.S.1　98版YsIIは実質2日で解きました. とても感動しました.
サルモンの神殿のマッピングだけはどうしてもできませんでした. でも, また最初からやるつもりなので, じっくりとマッピングしていこうと思います.

P.S.2　どうしてX1版のYsIIやSORCERIANを出さないのでしょうか? EMMを使えばいいのに. (X1版のYsIIを出す→同時にEMMの需要が増える→日本ファルコム, シャープはもうける→X1ユーザーは日本ファルコムを支持するようになる…) ちなみに私はX1ユーザー(X1Gモデル30+FM音源ボード)でもある. X1に不可能はない!!

P.S.3　X1版スペースハリアー絶対に買います!
←これはフォロー

〔大阪府守口市・沢田昭夫20才〕

㊙ PC―88SR版の『YAKSA』で㊙を発見しました。

ディスク3を立ちあげて，ミュージック・モードに入り，カナキーをロックして「まりな」と押すと，ゲーム中にでるCGが，すべて（?）でます。

〔山口市・のりピ～ちゃん？才〕

㊙ PC―8801mkIISRシリーズ用『CRAZE』に隠れミュージック・モードを発見!!

F5キーを押しながら起動すると，隠れミュージック・モードになります。テンキーの8と2で曲を選んで，スペース・キーかリターン・キーを押すと，その曲がはじまります。

演奏中にROLL UP，ROLL DOWN，ESC以外のキー（SR，TR，FR，MRの場合）を押すと曲選択画面に戻るのですが，CAPSキーかカナキーがロックされていると，このときに反応してしまい，曲がはじまったとたんに終わってしまうので，注意してください。

なお，ESCキーを押すとオープニング・デモがはじまり，普通どおりゲームができる状態になります。

〔石川県金沢市・細川浩邦18才〕

㊙ X1版『王子ビンビン物語』の㊙です。

ゲーム中にCTRLキーとCキーを同時に押すと，一般のコマンドの他に，「ロード」のコマンドがでます。そうすれば，途中H・Pが少なく危いときにこれを押せば以前SAVEしたところにもどるので便利！

〔静岡市・細沢有紀17才〕

㊙ AV版『シルフィード』で㊙コマンド大発見!!

15面のビジュアル・シーンで，MONDISBをずっと押しっぱなしにして，16面のステーションまで行ってください。リセットを押すまで，やたらとむずかしくなります。1面のザコキャラでも20発ぐらい，いっぺんに撃ってきます。

〔北海道室蘭市・松井智男？才〕

㊙ MSX版『ドラゴンクエストII』の㊙です。

ロンダルキアのほこらで呪文を聞いて，リセットして呪文を入れる。それからロンダルキアの洞窟に入って3人目をわざと死なせる。そして2人目がリレミトを唱えると，入口にもどる。そこで一歩下に歩いて上を向いて「はなす」とサマルトリアの王子とはじめて会ったときのメッセージがでる。

さらに，繰り返すと，今度は死んでいる王女が元気にはじめて出会ったときのメッセージを話すのだ。

そして，右に歩くと……。なんと王女の棺桶が山に埋まってしまうのだった。

P.S.これをやっても何の得にもなりませんが仲間にはじめて会ったときの感動を思いだしたい人はどうぞ。

〔神奈川県横須賀市・布施和也16才〕

㊙ MSX2版『イースII』の㊙です。F3キーを押しながらデータ・ディスクを立ちあげるとミュージックが聴けます。

また，YキーとSキーを押しながらプログラム・ディスクを立ちあげると，少し変わったメッセージがでます。

〔福岡市・藤村　巫？才〕

㊙ MSX2版『ワールドゴルフII』で，レベルがあがらないとおなげきのあなたに，とっておきの㊙を紹介しましょう。

とりあえず，どのホールでもいいから，パー3のホールまで行ってください。そして，そのホールが終わってディスクを読みにくる前にディスクをぬきます。すると，空読みした後，コースマップは，さっきのパー3のままですが，ホール数は一つ先に進んでいます。

たとえば，7番ホールがパー3で，8番ホールがパー5だとすると，この技を使えば，コースマップは7番ホールで，パー数は8番ホールになると言うことです。つまり，2打でカップインすれば，コースからするとバーディ(－1)なのですが，スコアはアルバトロス(－3)になるわけです。

〔神奈川県相模原市・N-BASIC Ver1.1〕

㊙ SEGA版『忍』の㊙です。

1.タイトル画面で「SHINOBI」の文字が完全に映ったら，コントローラの下（左下でもよい）を押しながらスタートすると，ミッション1～5までのステージ・セレクトができます。

2.ボーナス・ステージで青い忍者を倒してクリアすると，もらえる忍術が倍になります。

〔千葉県松戸市・高橋　圭15才〕

㊙ PCエンジン版の『ギャラガ'88』の㊙です。

まず，方向ボタンの㊤を押しながらゲームをはじめると，ファイター選択時のカーソルの色が変わり裏ラウンドへ。

裏ラウンドでは，背景の色が変わりつぎのようなアイテムが……。

ラウンド1…トリプル・ファイターにパワーアップ(赤色)のエネルギー・カプセル

ラウンド4…自動連射が可能（水色）のエネルギー・カプセル

ラウンド11…3連射可能（銀色）のエネルギー・カプセル

ラウンド15…スピード・アップ（黄色）のエネルギー・カプセル

ラウンド19…1UP（緑色）のエネルギー・カプセル

ラウンド23…3連射または4連射（銀色）のエネルギー・カプセル

ラウンド25…トリプル・ファイターにパワアップ（赤色）のエネルギー・カプセル

これらのカプセルのだしかたは，最後に生き残った敵キャラを画面の下半分以内で倒すと現れる。まちがっても合体キャラを残さないように（倒すと（青色）のカプセルが現れるから）！

〔兵庫県神戸市・渡部喜夫15才〕

㊙ SHINOBI（シノビ） 忍

（セガマークIII版）

By 青玉虫

此のゲームでの㊙を発見しましたので，報告します。

まず，「ムササビの術」を使います。

そして，敵に当たるなどして，ダメージを受けます。すると，ジョー・ムサシは空を飛べなくなるものの，当たり判定が一切なくなってしまいます。ジョームサシが無敵状態になるのです。ステージをクリアすると，効力は消えます。



・余談だが，「稲妻の術」は，岡本太郎をほうふつさせる。パッケージのイラストの「ジョー・ムサシ」は中田ボタンに似ている。そう思いませんか？

〔神奈川県横浜市・青玉虫16才〕

㊙ Euphory

隠れステージ＆ワープ　by ぴーす

For X1

ドア

※ この辺に壁などの障害物があること。

① まず，上のような画面を探します。家や洞窟など，けっこうたやすく見つかります。

② ドアを出て，その場で「死ぬ」。

③ 死ぬ時，ピョンとはねて，ドアをくぐって上の画面に戻ります。（勝手にそうなる）

④ もういちどやる，を選ぶ。すると，キャラクターは，障害物の上に表示されます。

⑤ 見えないハシゴになっているので，下に降ります。すると，いきなりワープしたり，隠れステージに入ったりします。

（2度と出れなくなるのもあるから注意!!）

〔埼玉県所沢市・ぴーす15才〕

㊙＆(意)大募集

この㊙＆(意)コーナーは，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。また，(意)はゲームに対する意見やソフトハウスに対する意見なども受けつけます。

いずれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「㊙＆(意)コーナー」係



読者の闘技場



やっぱり経験値倍づけの効果はスゴイ。みなさんから送られてきたハガキの量も倍なら，思わず吹きだしちゃった作品の枚数も倍以上！　紙一重の差でボツになっちゃった作品のなんと多かったことか。よ～し，こうなったら悪ノリ第２弾，来月も経験値倍づけだっ!!　ただし，ひとつだけ制限をつけちゃおう。来月号に関しては，ライターのネタは一切ナシだ。さあ，キミたちの本当のギャグのセンスが試されるときだぞ。

レフェリー：山下　章
こばやしひ：TOMMY
キミたちの知恵袋：萩の月見城

今月の功里金団賞
(5 Exp×2=10 Exp)



沖縄県那覇市・バリィ安村13才
トータル経験値10：レベル５戦士
TOMMY：おお，これはまるでありし日の王貞治の一本足打法を見ているようだ。で，金賞だ。最初は大ボケにぶち込んでやろうかと思ったネタだがよく見ると猿の目つきがじつに愛くるしい。しかしこんなのに10Expもやっていいのかな。

今月の銀河任侠伝賞
(3 Exp×2=6 Exp)



香川県小豆郡・ChoCho16才
トータル経験値６：レベル３戦士
山下：う～ん，困った。何が困ったのかというと，毎回アレンジしている金・銀・銅賞のネーミングのアイデアがそろそろ尽きてきたのだ。だれか，良い賞名を考えて！　採用された人にはスペシャルExpをあげちゃうぞ。力作を待つ。

今月のリベンジ・オヴ・ドウ賞
(2 Exp×2=4 Exp)



青森県十和田市・なっとまん14才
トータル経験値６：レベル３僧侶
山下：なんだかわかんないけど，とにかくオカシイ。ヒババン語とは，やってくれるなあ。おや，なっとまんクンはこれで２か月連続の銅賞獲得じゃないか。こりゃあ２か月連続大ボケのＴ・Ｏクン以来の快挙だね。めでたしめでたし。

今月の大ボケ (0Exp×2=0Exp)



広島県福山市・どてちん？才
トータル終験値０：レベル０魔法使い
TOMMY：今月はあららぎ派の青玉虫が正岡子規の発展バージョンを送ってきたがあえなく玉砕。代わりに季節はずれの『魔太郎がくる！』がさらし者。

〈読者の闘技場・レベルアップ&景品一覧表〉

レベル	必要Exp	もらえる景品				
		戦士	魔法使い	僧侶	忍者	遊び人
1	1					
2	3					
3	5	ベーマガ原稿用紙				電波新聞１部
4	7		レスキュー隊のサイン色紙	バックランドシャープペン		
5	10					
6	13					電波新聞社内で売っているジュース
7	15	レスキュー隊のサイン色紙			忍者グッズ	
8	17		山下章のサイン色紙	レスキュー隊のサイン色紙		
9	20					ベーマガのあまりポジ
10	23					
11	25	ベーマガライターズのサイン色紙				
12	27		TOMMYのサイン色紙	ベーマガライターズのサイン色紙		「遊々」わりばし
13	30					
14	33					
15	36	お好きなゲームソフト1本			お好きなゲームソフト1本	奥村印刷の封筒
16	40		お好きな別冊1冊	ゲームミュージックのレコード		
17	45					
18	50					ベーマガの色校正
19	55					
20	60	?????	?????	?????	?????	?????

佳作（1Exp ×2＝2Exp）

来月も経験値倍づけ！ ただしライターネタは厳禁だ!!



岡山県倉敷市・カミュー16才
トータル経験値12：レベル５戦士
山：左上スミに書いてある「だましてたのネ……ぐす」がナイス！ YK-２もそろそろ復帰するかも。



長野県松本市・石仮面14才
トータル経験値２：レベル１戦士
Ｔ：「なァーッ」じゃねーよ！ エシディシの勢いに乗って，なァーッ，ほーざワールドもきてたぞ。



北海道室蘭市・しんちゃん15才
トータル経験値２：レベル１戦士
山：Yu-Youネタには笑えるのが多い。しかし来月はライターネタはすべてボツ。さあどうする？



石川県金沢市・夜七18才
トータル経験値２：レベル１遊び人
Ｔ：先月に続いて今月もまたあの光○ンジ非難ハガキがやってきた。これこれ，同人誌もあるのだぞ。



埼玉県北葛飾郡・スライメスト15才
トータル経験値２：レベル１僧侶
Ｔ：くるぞくるぞと待ちかまえてたらやっぱりきた。こんなコト言ってオカマホルスの明日はあるか？



埼玉県入間郡・巴鯔白駒16才
トータル経験値２：レベル１遊び人
山：このハガキを見て，見城先生がすぐにそこへむかうと意気込んでいた。ちゃっくん命らしいよ。



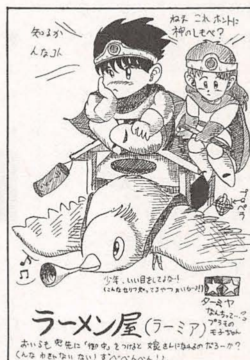
福岡県筑紫野市・中村次郎14才
トータル経験値４：レベル２戦士
Ｔ：ソフトハウスのインフォメーション・コーナーかと思った。今どき『キックオフ』もないだにー。



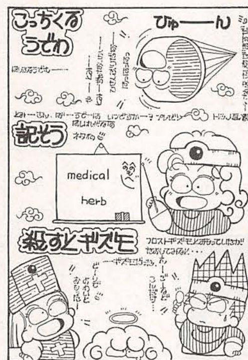
兵庫県川辺郡・ワムウのピアス15才
トータル経験値４：レベル２戦士
山：な，なつかしい……。でも『まんがはじめて物語』『まんがなるほど物語』ってのは知ってる？



岩手県花巻市・びび17才
トータル経験値３：レベル２忍者
山：びびクンは今入院しているんだそうだ。早くよくなって，ハガキをバリバリ書いてネ。ファイト！



埼玉県美里町・よしりん16才
トータル経験値６：レベル３僧侶
Ｔ：よしりんもしぶといが，いかんせん賞に縁遠い男。ここらで一発インパクトあるのを送りなさい。



大阪市・Constantin ？才
トータル経験値6：レベル3魔法使い
山：お誕生日おめでとう。ちなみにボクの誕生日が６月２日，ＴＯＭＭＹが７月26日だ。頼送贈物！



福島県相馬郡・誉発動機16才
トータル経験値２：レベル１戦士
Ｔ：おわっおわっおわっとうとうとうほっほっほっほっほっ……効果音だけで笑わせるじゃねーか。

☆闘技場参加ルール

この闘技場に参加する人は，まずみずからの職業を決定しなければならない。職業は，戦士，魔法使い，僧侶，忍者，遊び人の５種類。このうちのどれかひとつを選び，自分の名前の前に名記すること。
（例）遊び人・ＴＯＭＭＹ21才
職業は原則として変更不可能なので注意するように。

キミのハガキ，または文章がこのコーナーに掲載されると１～５Expがもらえ，経験値がたまると左ページの表にしたがってキミはレベルアップしていく。そして，ある一定レベルに達すると素晴らしい（？）景品がもらえるわけなのだが，その景品の内容・もらえるレベルというのが職業によってちがう（遊び人はレベルが，あがればあがるほど役に立たない景品になっていく（？）。しかも，レベル20になったときにもらえる景品というのがナゾ！ はたしてどの職業がトクなのか？ この闘技場は89年４月号まで開催される予定だ。さあ，読者のみなさんの勇気ある挑戦を待っているぞ！

あて先：〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の闘技場」係

●今月の景品獲得者：レベル５戦士・バリィ安村……ベーマガ原稿用紙（25字×10行×200枚のおトク版），レベル３戦士・Cho Cho……ベーマガ原稿用紙

ファンタジー通信

ウィロー

手塚一郎

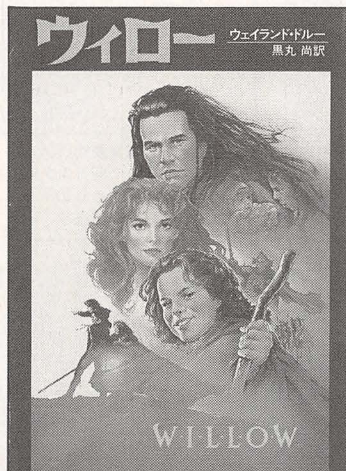
私は，夜ごと流れる恋の歌
私は，人の情愛(こころ)を呼び醒(さ)ます
　たった一夜の道しるべ
私は，人の哀しみ慰(なぐさ)める
　たった一夜の道しるべ
そして今
　あなたに捧げたその歌も
　〔群馬県富岡市・悲しみ受験ロード〕

ごあいさつ

こんにちは，ベーマガ編集部のドラゴンゾンビこと手塚一郎です。この号が発売されているということは，今はもう８月。そう，映画館ではあの『ウィロー』が公開されているはずですね。旅行や読書もいいですが，たまには映画館に足を運んでみるのもいいかもしれませんよ。

さて，今月はウェイランド・ドルーによるノヴェライゼーションの紹介です。小説ならではの背景描写など，映画とは少々ちがった部分もありますが，それはそれ。同じストーリーであっても，映画と小説というメディアのちがいにより，それ特有の楽しさというものが存在するものです。

小説を読んでから映画を観るのも良し。また，映画を観てから小説を読むのもいいでしょう。これによって双方のメディアの短所を補った，完璧な『ウィロー』を体験できるはずです。



▲『ウィロー』早川文庫ＦＴ・900円

ウィロー

「ウィロー」というのは物語の主人公「ウィロー・ウフグッド」の名前だ。

この作品の原案は『スター・ウォーズ』などで有名なジョージ・ルーカス。物語を盛りあげたライト・セーバーと理力(フォース)の二つの要素は，いまだ記憶に新しい。だけど，ここでよく考えてほしい。この二つのものはズバリ「剣と魔法」だってことを。

『スター・ウォーズ』の第１作目が公開されたのが今から10年ほど前。ジョージ・ルーカスは，その頃からこういった作品を創ってみたいという願望を持っていたのかもしれない。

さて，話を物語へと移そう。主人公「ウィロー・ウフグッド」は，妻と２人の子供を持つ農夫である。豊かとはいえないが，幸せな生活を送っていた。ところが，悪の女王バヴモルダの魔の手が彼らの暮らしているネルウィンにも伸びてきたのだ。

なぜ，こんな辺境の村にも？　すべての原因はウィローが拾った１人の赤ん坊だった。

この赤ん坊は，彼らネルウィン族のものではない。なぜなら，小さき民であるネルウィン族が，こんなに大きな赤ん坊を産むことはできないからだ。北方の巨人――ダイキニの子供としか考えられない。

しかも奇妙なことに，この赤ん坊のひじの内側には，小さな筆で描いたようなあざがあったのだ。

村人たちは口々に叫(さけ)んだ。ヤツらに赤ん坊を返してやれ，と。しかし，反対する者もいた。誰の子であろうとも，命は大切なものだと信じているからだ。

どちらの意見もある意味では正しかったため，結論はでそうになかった。片方を立てれば，もう一方は立たず。両者が納得できる案はないのだろうか。

長い沈黙のあと，高貴オールドウィンは言った。

「誰かが，偉大なる川に沿って北へ行き，我れらの谷の境界を越え，この子供をダイキニ辻まで連れていかなくてはならん」

こうして，赤ん坊を北方の巨人ダイキニ族に返すための旅がはじまるのだった。



▲島根県松江市・まつのけ

途中，妖精の助けを借りたり，ダイキニの勇者マドマーティガン（映画ではマッドマーディガン）と同行したりしながら，やがて精霊の女王チェルリンドリアに出会う。そこで，彼女からダイキニ辻よりもさらに北――高地王国「ティル・アスリーン」への旅を言いつけられる。

単に赤ん坊を送り届けるだけだと思っていた旅が思わぬ方向に進展し，ついには善と悪の壮絶な戦いに巻きこまれていくという典型的な「巻きこまれ型」のパターンではあるが，それはまた主人公「ウィロー・ウフグッド」の魔術師としての成長を描いた作品でもあるわけだ。

Willow(ウィロー)――それは「柳」のこと。一説によると，柳は魔術師に関係しているとか……。他のものを穏やかにあしらい，常に安定している柳。

物語の前半で何度も書かれている「己を信じ，それを実行しろ」という意味の文。これはまさに「柳」を意味しているのかもしれない。

高度なＳＦＸにより可能となった驚異の魔法，各地のロケによる美しい背景，ラジエルの変身シーンなど見応えのある映画に仕上がった『ウィロー』。小説だけなんていわず，映画館に足を運ぼう！

今月の本箱

ボクは小説でも読んだよ。「幻獣変化」でもそうだったけど，「大樹」っていう設定が好きなんだよねー，うん。



◀新潟県上越市・ぱるぱる

読者のコーナー

まずは神奈川県小田原市のJun・shiちゃんからのお便り。

★「このコーナーでは本とか絵などが主流のようですが，音楽に関するのがなぜないのでしょうか。もし，音もファンタジーの中に入るのなら，これは「おすすめ」という曲があります。クラシックですが，ドビュッシーの『月の光』。そして，ベートーベンの『月光の曲』です。もう「泣くほど感動」します。もし機会があったら聴いてみてください」

■㊢：ボクは音楽をジャンルに関わらず何でも聞くほうなんだけど，クラシックはあまり聴かないなぁ。ファンタジーっぽい音楽といったらバッハのオルガン曲集とかモーツァルトのレクイエムとか……。あとはワーグナーのニーベルングの指環もいいなぁ。うーん，そのぐらいだね，ボクが聴くのは。他にもいい曲があったら教えてください。

続いて愛知県の**鈴木信彦**くんのお便り。

★「ボクはトトロがファンタジーだと思いたくありません。だから，これからこの作品を見る人がいるならば，変な先入感を持たずに見てください。あれは，きっと現実の話です。おばけなんてナンセンス？でもあの作品を見ると納得し，実感できます。ファンタジーとしての設定がきちんとなされているから？ではなく，きっとあれは現実になれると思います。だから，あの作品を見たあと「ああ，おもしろいファンタジーだ」ではなく，自分の生活に生かしてほしいのです。ボクは偽善的行為かもしれませんが，木を育てはじめました。「庭が森になったら素敵」ですよね」

■㊢："自分の生活に生かす"という部分が今ひとつピンとこないなぁ。でもね，トトロを見たあとに思ったことがあった。旅行に行きたい。日本も，まだまだ捨てたもんじゃないなって。都会に生れ，育ってきたボクにとって，日本ですら知らないことが多すぎる。もっと日本という国を見つめ直してみようと思った。鈴木くん，木が大きく育つといいね。

さて，最後は北海道札幌市の**興梠院源伍郎**くんのお便り……と，いうよりか「読者のみんなへのお願い」だね。

★「オリジナル・テーブルトークRPGを企画制作中です。そこで，読者のみなさんに「魔法」と「世界各国の名剣，名刀」についての資料を提供していただきたくお手紙しました。よろしくお願いします」

〒005　北海道札幌市真駒内南町
4丁目6－1－401
大坂方　興梠院源伍郎　「資料提供します」係まで

今月のC・Cコーナー

いやー，今回は投稿が非常に少なかったなぁ。ちょうど期末テストの時期ってこともあるのかもしれないけどねー。で，今月も優秀作を二つ（ひとみくんの作品の迫力に負けましたっ！）掲載しておこう。

さて，来月の課題は東京都目黒区の**さおり屋のご主人**さんのリクエストで「牛と猿の合成」。しめ切りは8月18日必着まで。力作をお待ちしております！

▲大阪府貝塚市・ひとみ

ナマズ＋トンボ
BY Kくん
飛鯰

▲千葉県松戸市・Kくん

ファンタジー通信伝言板

このコーナーは，読者同士の交流の場として活用してほしい（ハガキは縦だよ）。

ファミコン・PCエンジン・ビデオゲーム コミック！
高野おり個人誌っ
TALISMAN タリズマン Vol.1
7.24 on SALE
A5.92P
表紙フルカラー
特価 ¥500
（170円切手を同封してね）
パロゲーコミック オリーのタリズマンは今なら たったの500円だ！
ゲストも加わって ドラクエ．スイカルファンタジー．ベラボー．ネクロ．ドラスピ．ドラスレ．トイポップ． 何でもあるぞ！ 買いだっっ etc.
買いたい人は こちらに 500円＋170円切手 × 冊数 と 数を書いて送ってね
〒186
国立市西2-23-46
折田方「タリズマン欲しいよ」の係まで．

マイコン イラストレーションマガジン VOLUME III 予約申込み どおぞー♡
千里さん わかりました？
執筆者 生井いく．NRO．斎藤久典 3年2組20番．スカイバード．善良な一市民 タイガーシャーク．茶柱たつや．ディルプール．TOHT．ぱこ&ぱん．長谷川徳幸．HATO-POPPO．バトルホーク．漢炎剣・マーコンMERCOM 森勝之 裕美子．RED-FALCON．寺町電人．以上20名!!
○イラマガIIをしのぐ，ページ数！ 企画！ 内容！――お，どうかは買って確かめて下さい。
○イラマガだからこそできる 超豪華特別企画．これは必見ですよ！
○なつかしのベーマガ4コマを集結!!「CRASH!! はるみくん」をはじめとし，「お茶の間劇場」等．ここに復活!!!
イラマガIIIは200部限定販売!!
イラマガIIIもII同様，200部しか作りません。したがって中には買えない人もでる可能性があります。
＊申し込みは，自分の住所，氏名 郵便番号を書き60円切手をはった封筒（返信用です。）を別の封筒に入れ，下記の住所まで送って下さい。おって販売するか否かの連絡をさしあげます！
〆切は一応 8月8日～9月1日 までですが 申し込みが200にたっした時点で〆切ます！
〒569 大阪府高槻市城東町18-14
松本方「イラマガIIIがほしーっ！」係まで．

今月のファン通ギルド

えーと，先月お知らせしたイベント情報についてですが，住所にまちがいがありました。兵庫県に藩摩町は存在しません。播磨町が正しいのです。そういうわけで，ごめんなさい。イベントは成功したかなぁ。

ファン通ギルド参上！
皆サマおはようゴザイマス News な毎日の某山某吉です。
さて今回参上した理由は…… なんと8月号のファン通で載っけていただいた宛先が マチガっていたんですよ！（誤植ですね） 御迷惑のかかった皆サマ本当にすいませんでした。心から謝ります。ごめんなさい お許し下さい。
（しかし届いたのもあったから日本の郵便屋サンは偉大だ。）
んでもって もしよろしければもう一度 お手紙下さい ファンタジー好きの仲間が貴方をお待ちしてます。全52名！女性11名
《会誌情報》
会誌ギルドホールは隔月刊で奇数月の20日発行です。
B5判コピーで才3号は24Pで300円．才4号は9月20日発刊で400円（40P）どちらも送料コミです。
内容は「イラストギャラリー」や文字ネタ専門ページの「F'S TAVERN」他にもファンタジーエッセイや情報でいっぱいです！ しかもほとんどがメンバーによるものだから参加がしやすいです．興味のある人はいらっしゃ～い
《正しい宛先》
〒675-01 兵庫県加古郡播磨町
北本荘一丁目16-4
山本克典「ファン通ギルド本部」まで，よろしく!!
※60円切手を忘れずにね！

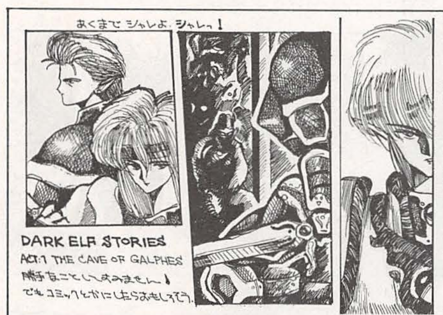
来月の予告

来月の予告に20ラインも使っていいのだろうか？と，悩みつつも，もう書きはじめてしまった手塚です。エンデの『モモ』の映画も公開になったことだし，来月は同じくミヒャエル・エンデの『はてしない物語』を特集したいと思います。で，ただ紹介してもつまらないので，読者のみなさんからこの『はてしない物語』の感想や意見などを募集します。

『はてしない物語』というとピンとこない人もいるでしょうが，これは映画『ネバー・エンディング・ストーリー』の原作です。小説を読んででも，映画を見てでもOK。19文字×15行前後をハガキに書いて，ファン通10月号係まで送ってください。

しめ切りは8月18日ぐらいまでです。文字ネタ投稿者よ，今こそ立ちあがれ！　おっと，もちろん『はてしない物語』のイラストもお待ちしておりますよ（こちらはハガキを横にして描いてください）。

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー



神奈川県秦野市・迦楼羅列樹
㊢：ダークエルフって，ちゃんと話があるんだよ！



千葉県浦安市・どらみちゃん
㊢：アタゴオルは大好きです。コスモス楽園記も好き！



ALASKA&ATOMIC
㊢：念願の合作です。今度，アイビーに遊びに行くぞ！



東京都世田谷区・RED・FALCON
㊢：この前は全然話せなかったね。また遊びに来てよ。



兵庫県豊岡市・だすく
㊢：月マの高島くんも，だすくくんのファンなんだよね。



群馬県厩橋市・ディルプール
㊢：うーん，上手なイラストですね。他にないんです。



三重県名張市・HATO-POPPO
㊢：妖精っていえば，ボクはシルフが一番好きだねー。



茨城県結城市・DEAD崎
㊢：最近，投稿してくれませんが，どーしたんでしょ？



佐賀市・F・ZONE
㊢：五十嵐さんの漫画のコピーありがとうございます。

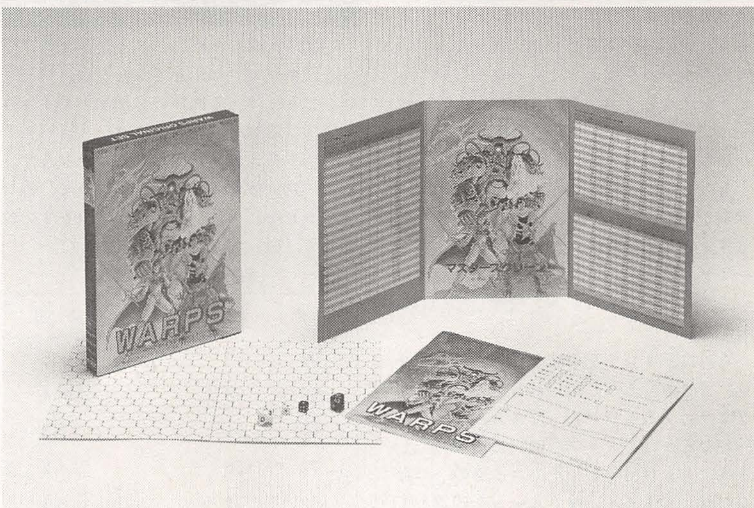
テーブルトークRPGコーナー
"ワープス・ファンタジー入門" その②

ORG／大貫 昌幸

暑中お見舞申し上げます。

皆さんはもう，ワープス・オリジナルセットとワープ・ファンタジー「ヒーロズレルム」を買ってくれたかな？今は夏休み，毎日ロールプレイングゲームができるからまだ手に入れてない人は，早くお店に行って買ってほしいな。

さて，前回はワープス・ファンタジーのガイドラインを紹介した他，CRPG（コンピュータRPG）とTRPG（テーブルトークRPG）のちがいについて説明したけど，二つのRPGのちがいについてはわかってくれたかな？このコーナーでは，じっくりとTRPGのやりかたなどを解説していくから，読んでいてわからないことがあったら，どんな簡単そうなことでも必ず質問の手紙を送ってほしいな。そうしないと，みんなが何を知りたいのか，はっきりとわからないからね。



《写真1》ワープス・オリジナルセットの内容

きみがGMだ！

ところで，「ワープス・ファンタジー」はTRPGだから，1人でプレイングしてもあまり面白くないぞ。そこで，きみは何人かの友達を集めなくてはいけないね。そう，人数はきみを含めて6人くらいがベストだけど，最初は4人くらいでもOKだ。

TRPGをプレイングしていると，興奮してついつい声が大きくなることがあるから，家族の人に迷惑をかけないようにしようね。せっかくメンバーが集まったのに，家族の人から冷たい目で見られたり，「うるさいからプレイしてはダメ」と言われたらつまらないだろう。

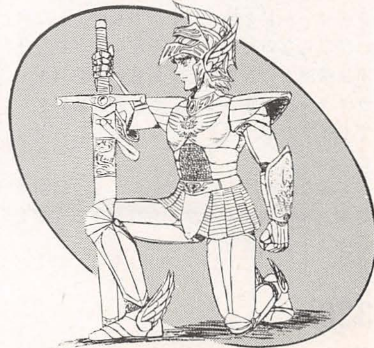
さあ，メンバーがそろったらゲームを開始するわけだけど，TRPGにはゲーム・マスター（GM）を担当するプレイヤーが必要なのは知ってるよね。ゲームの面白さは，GMがしっかりしているかどうかに，50％以上がかかっているから，誰がGMをプレイングするかということがとても大切になってくるんだ。

で，誰がGMをやればいいのかって？もちろん，このコーナーを読んでいるきみがするに決まっているじゃないか。メンバーを集めた以上，責任を持たなくちゃね。





II，IIIのイラスト



GMの心得 その1

「そんな,ぼくはGMどころかTRPGなんかプレイングするのさえはじめてだ！」なんて心配する必要はないよ。誰でも最初ははじめてだし（あっ,当たり前か），ぼくもそうだったんだから。それに,ワープス・ファンタジーをやろうとみんなを誘っておいて，GMがいないんじゃちょっと無責任だよね。

で，GMをする覚悟ができたなら，まずルールブックをよく読んでおくことが大切なんだ。ワープス・ファンタジーをプレイングするためには，「ワープス・オリジナルセット」(**写真1**)と「ヒーロズレルム」の両方のルールを覚えなくちゃならないからオリジナルとファンタジーと，どっちのルールブックに書いてあったことかぐらいはわかるようにしといてね。

もちろん，最初からすべてのルールを覚えるなんて不可能だし，細かい数値なんかは覚える必要はないんだ。大切なのは，ルールブックのどこにどんなルールの説明がしてあるのかをしっかりと把握しておくことなんだ。

それに，プレイを中断していちいちルールブックを読み返していたら，ゲームがダラダラしてしまうだろ。だから，忘れたルールなんかはアドリブで適当に処理してしまうこともGMとしてテクニックの一つなんだぜ。もちろん，後でルールを確認して次回からは気をつけるようにしようね。

神様の一人遊び

それでは，GMとして次に何をしたらいいのか考えてみよう。GMというのは，ゲームにおいて，CRPGのコンピュータに相当する役割なんだ。つまり，ゲームを進める司会者でもあるし，雰囲気を盛り上げる演出家でもあるんだ。そして何よりも，GMは色々なチェックの反応を決定したり，NPC(ノン・プレイヤー・キャラクター)やモンスターをコントロールしたりするゲームの世界における神様のような存在なんだ。

そこで，神様であるきみは，ルールブックを読んだら，実際にキャラクターを作ってみるといいだろうね。GMは最終的にはシナリオ・ストーリーの他に，キャンペーン・ワールドと呼ばれる世界も創造しなければならないんだけど，そんな大げさな仕事は後回しにして，まず最初の人間（キャラクター）を作ってみよう。名前はアダムでもイブでも，ロトでもなんでもいいからね。

どんなに素晴らしいゲームでも，最初はGM，神様の1人遊びからはじまるんだということを覚えといてね。

さて，ここで注意しておくけど，きみがGMとしてルールを覚える場合はもちろんだけど,最初にプレイングするゲームでは,キャラクターのマルチクラス(職業の兼業)はやめておいたほうがいいよ。修正やら何やらが複雑になってキャラクターを作る時間が倍以上も必要になるから，ゲームになれるまでは兼業はしないで，単独のキャラクター・クラスでプレイしたほうが面白いはずだよ。簡単にキャラクターを作って，ゲームをしたほうが絶対に楽しいはずだからね。

12個の能力値の決定

では，実際にキャラクターを作るわけだけど，サイコロは用意できたかな。ワープスでは10面体と6面体の2種類のサイコロを使用するけど，キャラクター・メーキングの時に使うのは10面体サイコロなんだ。

この10面体サイコロを二つ振って，黒いサイコロを10の位，白いサイコロを1の位として,「01～00」の100%で表すんだ。

《第1表》能力値決定表

サイコロ	修 正
99 , 00	＋5
95 ～ 98	＋4
87 ～ 94	＋3
72 ～ 86	＋2
52 ～ 71	＋1
32 ～ 51	±0
16 ～ 31	－1
08 ～ 15	－2
04 ～ 07	－3
02 ～ 03	－4
01	－5

キャラクターの基本になる12個の能力値について，**第1表**を参照にして修正値を決定するんだ。オリジナル・セットのルールブック58ページにも書いてあるけど,「抑制力」と「決断力」はサイコロを振って決めないで，±0としておくといいだろうね。

じゃあ，簡単にそれぞれの能力値について説明しよう。

筋　力：いわゆるパワーというやつだ。これが高いと，敵に与えるダメージが大きくなるぞ！

耐久力：ヒット・ポイントに対する修正値で，これが大きいキャラクターは肉体的なダメージによっては死亡しにくいぞ！

回復力：魔法を使ったり，戦闘で被害を受けたヒット・ポイントとメンタル・ポイントの回復の早さを表しているんだ。

知　力：頭の良さというやつだ。これが高いと魔法を失敗する確率が少なくなるぞ。

判断力：物事を推理したり鑑定したりする能力値だ。パート2以降に登場するキャラクター・クラスにとっては重要な数値だぞ！

記憶力：知力と同様，魔法を使うキャラクターには大切な数値だよ。魔法を失敗した場合，この値が少ないと，魔法を忘れてしまう可能性が増えてしまうんだ。

器用さ：手先の器用さで，弓などの飛び道具の命中のし易さに関係してくるんだ。

機敏性：運動神経全般を扱っているから，戦士系のキャラクターには最も重要な能力値だぞ！攻撃の順番から，回避の具合，白兵戦の成功率にまで影響しているんだ。

精神力：メンタル・ポイントに対する修正値で，これが大きいと1日にかけられる魔法の回数が多くなるんだ。

カリスマ：交渉術だね。物の値段を値切ったり，相手を誘惑する時に使用するよ。

知覚力：これも判断力と同じで，パート2以降に登場するキャラクター・クラスにとっては重要な数値なんだ。カンの良さというやつかな。

ラック：運の良さだけど，それだけじゃないぞ！魔法のかかりやすさにも関係しているんだ。

その他の数値

さて，今まで説明した12個の能力の他にいくつかの用語について説明しよう。

抑制力&決断力：次号以降も詳しく解説するけど，この二つの能力値によるチェックがワープス・システムの特徴の一つなんだ。

これを上手に使えるようになると，キャラクターがプレイヤーやGMの考えを越えて，予想外の行動をとるようになるんだ。

ルックス：顔の良さなんだよね。これは10面体サイコロを一つ振って，出た数値がその値になるんだ。

ヒーロー・ポイント：1レベルのキャラクターでも5個は持っているんだぞ！こいつがあればできないことはない。「もしものために，○○○を持って来ていたんだ」などクライマックスを盛り上げるぞ！

ヒット・ポイント：一言で言うと，キャラクターの死ににくさだね。

メンタル・ポイント：これは魔法を使うと消費していくんだ。0になると気絶するから魔法の使い過ぎには気をつけようね

キャラクター・シートについて

以上の内容はキャラクター・シートに記入するんだ(**第1図**)。他にもまだまだあるけどだいたいこんな感じでいい。それぞれの能力値やヒット・ポイント，メンタル・ポイントを最終的に決定するには，キャラ

クターの種族や職業による修正を加えるから，わからなくなったらルールブックの「サンプル・キャラクター」の項を参考にするといいだろうね。

さあ，きみの最初のNPCはできたかな。実際にキャラクターを作ってみると，ルールのあやふやな箇所もはっきりとしたんじゃないかな。他のルールも習うより慣れよ。GMとしての経験を積んでいけば，自然に身に付いてくるはずなんだ。

とにかく，チャレンジしてみてよ。

で，次回の予告を……

というわけで，次回から実際のゲームの進め方や，GMのマスタリングの方法を具体的に伝えるためにリプレイ記事がスタートしてしまうのだ。

リプレイという聞きなれない言葉かもしれないけど，ようはぼくたちがプレイしたシナリオを，そのまま（ストーリーの設定やプレイング中のGMやプレイヤーの発言まで）発表してしまうということなんだ。

このリプレイを読んで，みんなも早くTRPGを楽しめるようになってほしいな。もちろん，リプレイだけではなく，ワープス・ファンタジーのルール・システムの紹介やプレイのワンポイント・アドバイスなんかも載せるから，期待していいと思うよ。

では次号まで！

キャラクターシート WARPS FANTASY

プレイヤーネーム

キャラクターネーム

筋　力	□	耐久力	□	回復力	□
知　力	□	判断力	□	記憶力	□
器用さ	□	機敏性	□	精神力	□
カリスマ	□	知覚力	□	ラック	□
抑制力	□	決断力	□	ルックス	□

ヒーローポイント　（　　）；

ヒットポイント　（　　）；
（　D　）

メンタルポイント　（　　）；
（　D　）

対魔法抵抗力：　　％

ウェイティング　／　／　／

ランニング　／　／　／

回復率ヒットポイント：D

回復率メンタルポイント：D

キャラクター
レ　ベ　ル
キャラクターレイス

性別　　年齢

キャラクタークラス

《第１図》キャラクター・シート

今月のQ&Aコーナー



オリジナル・セットのサンプル・プレイみたいに，キャラクターが２組以上に別れて行動するような場合，一つの組とGMがいろいろとやりとり（プレイ）をしている間，他の組のプレイヤーはいったい何をしていたらいいのでしょうか？つまり，ゲーム中にキャラクターがその場所にいない場合，そのキャラクターは，その場所でのやりとりを見ていていいのですか，それともいけないのですか？　（大阪府・福居　勲）



普通のTRPGでは，そんな場合は，そこにいないキャラクターのプレイヤーは場所を外したりして情報をコントロールしたり，またはプレイヤーとキャラクターの知識を区別してゲームをするんだけど，なれないとこれが大変なんだよね。特にプレイヤーが知っていることを，キャラクターが知らないからといって，行動を制限するなんていうのは，やってみればわかるけど，本当に面倒なんだ。ベテランのプレイヤーでもできる人はあまりいないんだよ。それにばかり気をとられて，逆にシナリオが進まなくなったりすることが多いんだ。

では，ワープスではどうかというと，特別な理由がない限り，プレイヤーは他のキャラクターのやりとりを見ていてもかまわないんだ。そのかわり，キャラクターは，自分の知らない情報を利用する場合は，ヒーロー・ポイントを使用していくという寸法になっているんだ。

だから「きみのキャラクターはその場にいないから，そんな行動はできないけど，ヒーロー・ポイントを２個使って，実は○○○で，それで○○○にいたってことにすればOKだよ」というふうにプレイすればいいんだ。

そうじゃないと，「実はそこにいた」なんていうヒーロー効果が有効的に使えなくなっちゃうでしょ。

もちろん，ワープスでもメンバーを二つに分けたりする場合もあるだろうから，そんな時は，その場に関係ないプレイヤーには，ベーマガでも読んでおいてもらおうね。

企画募集中！

前回も発表しましたが，このコーナーでは読者の皆さんが参加できるように色々な企画を考えています。とりあえず，以下のテーマで皆さんからの投稿をお待ちしておりますが，それ以外でも結構ですから，どしどしお便りをお寄せください。また，このコーナーでこんな企画はいかがですか？というようなものでもOKです。

★Q&A

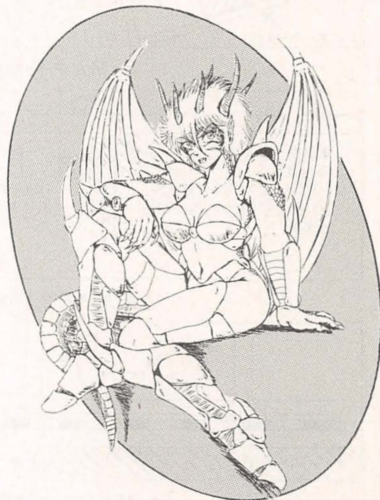
ワープスをプレイしていて疑問に思ったことがありましたら，すぐにお知らせください。ルールの解釈，プレイ・アドバイスなど，何でも結構です。責任を持って回答していきます。

★モンスター・コンテスト

イラストでも，文章だけでも受け付けます。皆さんの考えたオリジナル・モンスターのイメージをお知らせください。おもしろいモンスターは，データ化して発表していきます。

★好プレー・珍プレー

ワープスをプレイした感想や，シナリオ中に実際に起こったばか話し，ヒーロー・ポイントの意外な使いかたなどをお知らせください。4コマまんがでもかまいませんよ。



読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ
VIDEO GAME GRAFFITI

どうも,見城こうじです。先日,『トイポップ』のキャラクター・デザインや「午後の国」でおなじみの富士弘さんが,ナムコを辞められたそうです。事情はいろいろあったのでしょうが,あのような豊かな才能を持ったかたがナムコを辞めてしまったというのは実に残念なことです。

レポート・コーナー

群馬県

★『イシターの復活』を見つけました(7月16日現在)。「前橋ニチイ」のすぐ隣りの「WIEN」という店の2階に50円であります。その他に『ペンゴ』,前橋では超珍しい『ドラスピNEWバージョン』などがあります。

「ニチイ」には『ギャラクシアン』『ゼビウス』『ドルアーガの塔』などがあります(MAP1)。

(前橋市・茂木正臣)

山梨県

★2月号で『ダライアス』を見たことがないと言っていた望月君!レポートが遅れましたが,ちゃんと甲府にあります!「スターライト」という店です。エキストラ・バージョンだけど…。早く来ないと『ニンジャウォーリアーズ』になっちまうかもよ~(MAP2)。

(甲府市・里美ふうか)

■見城:大変申しわけないけど,このレポートはちょっと古い。5月16日の消印がついたものです。でもその時期でニンウォリになっていないのだから…。

愛知県

★一度「全国指名手配」で紹介した,パチンコ屋兼ゲーム・センター「大都会」を再びレポートします(6月11日現在)。

『ハンバーガー』『空手道』『エキサイティングサッカー』『五目ならべ』『TX-1』『Gallag(C)』『ジグザグ(C)』『デュアルテーブルIII(カーハントとディープスキャン)』マルチボックス(アイレム製テーブル筐体。ソンソン,イーアルカンフー,ワイリータワーが入っている)』,『T.T.マージャン』その他,『イシターの復活』はもちろん,『ワンダーモモ』『ダライアス』も生きている(MAP3)!

(愛知郡・みゅーくん)

■見城:その『ダライアス』は,ノーマル・バージョンかな?だとしたら,さらに希少価値が高い。

大阪府

★6月15日現在,JR阪和線杉本駅前のゲーム・センター「NASA」には『戦場の狼』が。同じく「KING ZONE」には『XXミッション』『アッポー』。「ハイテクランド」には『イシターの復活』が置いてあります(MAP4)。

余談ですが,この間「ハイテクランドに『ギャラクシーウォーズ』が入った」と聞いて,喜び勇んでいったら,そこにあったのは『ギャラクシーフォース』だったのです。あのときは悲しかった…。しかし,体感『ギャラクシーウォーズ』なんていうのがあったらさぞおもしろいのでは…。

(柏原市・趙雲子龍)

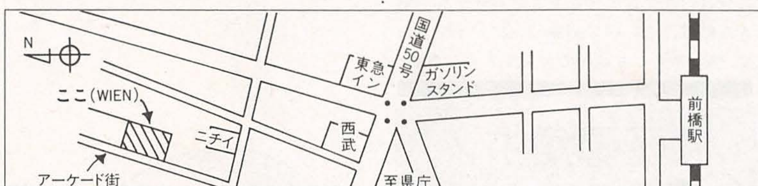
■見城:フォースだと思っていたのがウォーズだったので悲しかった,というのが一般的でしょうが,逆というのはなかなかオールド・ファンしていていいですね。そういえば先日,あるゲームマニアが中古基板屋で『ドラキュラハンター(テクノン)』を9万円ちょいで入手したとかいう変なうわさが流れて,あとでよくよく話を聞いてみたら単なる『悪魔城ドラキュラ(コナミ:アーケード版)』のまちがいだったという話がありました。

ビデオゲーム講座

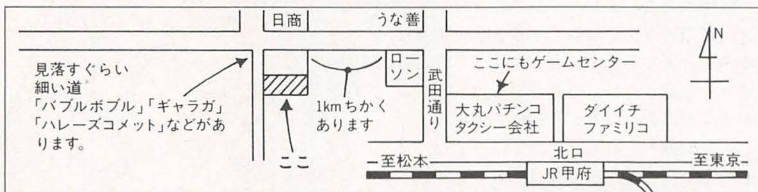
ニューバージョンて何だろう?

★今から僕が挙げるゲームについてどう思いますか?ドラゴンスピリット,アフターバーナー,アサルト,グラディウスII,ダライアス,レインボーアイランドなどなど。

これらのゲームはいろいろな理由があるにせよバージョン・アップをしたものばかりです。ほとんどの物はバージョン・アップののちに良くなりましたが(そうでないのもあるが),どうしてこうなるのでしょう?はじめに発表したそのままのものでいいのではないでしょうか?市場にだしてからで



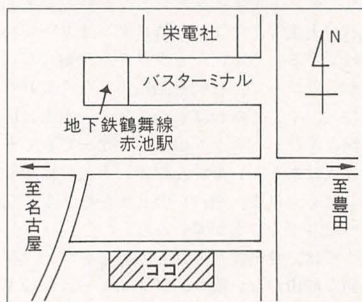
▲《MAP1》前橋市のVGGマップ



▲《MAP2》甲府市のVGGハップ



▲《MAP4》杉本町駅周辺のVGGマップ



▲《MAP3》鶴舞線赤池駅周辺のVGGマップ

ないと(適切な難易度やＢＵＧ等が)わからないのでしょうか？しかし，そのためにロケーション・テストを行なうのでしょう？じょうずで早くクリアできる人は2バージョン楽しめていいかも知れないけれど，最初ので中ほどまで行って，バージョンが変わってまたやり直し。そんなの半分サギみたい。それにバージョン変更するのは大きなメーカーばかり。ロケテストの期間を長くするとかして慎重に作ってバージョンを変える必要のない作品にすればよいのではないでしょうか？

(兵庫県西宮市・**本名を出せないChi**)

■見城：Chi君の言うことはいちいちもっともです。言いたいことはよくわかります。

新バージョンがでる理由は大別して以下のようにわけられると思います。

①永久パターンその他致命的なＢＵＧを取り除くため（レインボーアイランド，グラII，ベラボーマンなど）

②ゲームの平均プレイ時間が発売直後から極端に長かったので難易度をあげるため（グラII，ダライアスなど）

③ゲームの難易度が高過ぎて早々に客離れされたので難易度を落とすため（ドラスピ，アサルト→アサルトプラスなど）

④ゲームの製作のスケジュールなどの都合で一部未完成のままだしてしまったので後日完成バージョンをだすパターン（アフターバーナー，ギャラクシーフォース，ローリングサンダーなど）

これらのうち，④に関しては本来あってはならないもので，やむをえないとは言え，未完成品を平気でお客の前にだすようなひどいことをいつまでもやっているといつかきっとしっぺ返しが来ます。

話が横道にそれましたが，適切な難易度を設定したり，発売前にＢＵＧをきれいに取り去るというのは結構大変なことだと思います。まあ，ロケテストの期間を長くしてじっくりデータを取ればいいという考えかたは賛成です。それもいろいろな場所で。

ネーム登録について

★ネーム登録はやっぱり必要だと思います。高得点をだして，それが単なる数字だけよりはイニシャルなどが入ったほうがうれしいですよ。

これはメーカーに言いたいんですけど，3文字しか書けないのに“.”(コンマやピリオド）がないもの，ヘタするとスペースまでもないものがある。これはどういう意味なのだろうか？3文字というからにはイニシャルを入れるのが普通ですよね。「Ｔ．Ｓ」とかいう具合に。

ネーム入れで印象に残っているゲームをいくつか挙げると…。

○エグゼドエグゼス(カプコン)：かな文字がズラッと表示されるのは圧巻であった。字数が多く入るのでだいたいフルネームが入る。アイドルの名前を入れるやつもいた。

○サイドアーム(カプコン)：ゲームの最初に登録するのが珍らしい。わかりにくくて時間が短いのが難ではあるが。

○源平討魔伝(ナムコ)：登録が終わると強引に漢字に変換されるのがユニーク（悲惨な名前になるのがいたりして)。メチャクチャに入れると「名無子」になるのがいい。

(福岡市・**ＴＡＭＣＯ**)

■見城：いや～，しかし源平のネーム登録はむずかしかったですね。僕はまちがいなくゲーム内容そのものよりネーム入れのほうが難易度が高かったと思います。

個人的に僕はネーム登録画面をもっと楽しくしてほしいです。最近主流の，レバーを動かすとＡとかＢとかアルファベットが1文字ずつだけでてくるやつは素っ気なくて嫌いです。それより打ち込むことのできる文字が画面上にまとめて表示されていて，文字を選ぶのにカーソル代りにゲームの登場キャラクターがいて，レバーでそれを動かし，決定ボタンを押すと，そのキャラが何らかの動作をするというほうが好きですね。他にも，ネーム登録中にそっちと無関係にキャラクターが何かデモっているというのも好きです。最近ではグラディウスIIが最高におもしろかったですね。敵キャラが踊ったり曲芸したり，爆笑ものでした。

メーカーもネーム登録を早く済まさせて少しでもプレイ時間を短くさせようだなんてケチくさいこと考えてないで，ゲームはエンターテイメントなんだから，最初から最後までまるまる楽しませてほしいですよね。

ハガキのすみのひとことコーナー

★7月号にあった漢字クイズ，僕も作ってみました。1，腹鼓　2，昭和十八年。

(大阪府吹田市・**艶弩麗素騎士**)

■見城：これは笑えた。どっちも漢字への転換のしかたにちょっとした発想の転換があってうまい。解答は一応来月号に載せますよ。

★8月号にあった体感第9弾予想もいいですけど，ダライアス，ニンジャウォーリアーズに続くタイトーの3画面1体ゲーム第3弾予想というのもなかなか…。

(京都市・**金城克紀**)

■見城：うん，おもしろいですね。ダライアスやニンジャウォーリアーズがでたとき，さんざん「このゲーム，何も3画面じゃなくてもいいんじゃない」という声があがりましたから，3画面つなげないと絶対に作れないゲームなんて考えられたらすごいんですけどね。

★見城さん，『チェルノブ(データイースト)』でもスタッフは見られますよ。あと『銀河任侠伝(ジャレコ)』の一刻館にネズミがいますよ。

(埼玉県南埼玉郡・**まうんとろ**)

■見城：最近こんなもれのアフタケアばっかりですね。うーん！ずさんだなあ…。

7月号のプレゼント当選者発表＆好きなジャレコゲーム

銀河任侠伝のポスター・プレゼントでしたね。ではその前に指定の，好きなジャレコゲームのお便りです。

●なんといっても『ぶたさん』に限るっ！あの伏せたときのかっこがかわいい！それに面クリア直前に自爆させても根性で生き残る精神力には感動したっ！これこそ男だ(女かな)！

(大阪府吹田市・**艶弩麗素騎士**)

●『サイキック5』ですね。その場に合った人を選択せねばならないアイデアやスピード感，そしてＢＧＭ（5人全員ちがうというのがよかった。僕はブー君のＢＧＭが一番好きです）もよくて，実におもしろいゲームです。

(奈良県大和高田市・**荻野博文**)

■見城：デモ中のサウンドがまた素晴らしいんだ，これが。

●『Ｐ－47』。これは最高におもしろい。久々にシューティングの原点に返ったゲームだと思うからです。もともとパワーアップというのは付加的要素ですから，なくなるとあとはガンガンやられるというのはいけないと思うんです。つまり自機が死んでもパワーアップは残ると，それだけのことが感動的でした（余談ですけど，あのゲームは死んだあとの煙をレバーで操作できるのがやたらと笑える)。

(愛知県知多郡・**池田宜史**)

●『モモコ120％』。あのよくわからないゲーム展開。幼稚園のガキンチョがなぜ機関銃を乱射するんだ？また，カワイイキャラ，うる星ファンにうれしい曲。でも，僕は高校生までしか行けなかったのが残念。

(宮城県仙台市・**斎藤　聡**)

●『アーガス』と『バルトリック』。僕はゼビウスも，グラディウスも，グラIIも，その他多くの人気ゲーム（主にシューティング)をやり込みました。でも，この2本のゲームは好きだ！なにかとむずかしいとか言われるけど，たとえば自機の当たり判定は甘いし，インケンなゲーム展開は皆無のプレイヤーに親切なゲームでしたよ。

(埼玉県北本市・**メガ・アーガス**)

■見城：『アーガス』と『バルトリック』の良さが理解できる人は，まちがいなくいいセンスをしていると思います。

●『シティコネクション』。操作がむずかしくて最初はジャンプで上にも行けなかったほどで，あまり好きではなかったのです。しかし，慣れると，うまくジャンプしないと面クリアできない面もあったりしてなかなかオツでした。オーストラリアで黒ウサ

ギを何回もだして遊んでいました。BGMはチャイコフスキーのピアノ協奏曲第1番で，○でした。

(東京都江戸川区・**田家守一**)

●『トップローラー』ですね。友人といつもやっていました。自己最高スコアになると2人で喜んだりして，海の上を歩く牛，通称「ウミウシ」を見て笑ったものでした。

(東京都杉並区・**武藤光彦**)

■**見城**：それじゃあ陸(島)の上を走る空母のでてくるゲームなーんだ？

(答：1943改)

●あの『エクセリオン』の自機，ファイターEXの，前に進んでいるのか，上に飛んでいるのわからない飛びかたに涙したねぇ。それにあの慣性飛行みたいなものに泣いたねぇ。

(秋田県大館市・**沢野史博**)

●『銀河任侠伝』は，ジャレコのゲームの中で僕がもっとも好きなゲームです。難易度も割と低く，ユニークなキャラクターもたくさんでてくるし，何と言ってもあのミュージックや音声がいいですね。銀任だけに限りませんが，ジャレコのゲーム・ミュージックには隠れた名曲があると思います。『バルトリック』『シティコネクション』なんかレコード化してほしいです。

(静岡県清水市・**PAOZ- DOM&ELY**)

●やっぱり一番好きなのは『ぶたさん』です。敵ぶたが画面の中を所狭しと動き回る姿を見ていると，何となく心が和みます。あれは，ごじさんすーつを身につけて10面に行ったときだったっけ。不覚にも爆弾をぶっつけられたら，つぎの瞬間だいぶたさんが腕を立て伏せをしているんだもの。その真剣な姿を見ていたらいつの間にかやられていました。あと，ぶたれているときのぶたさんの顔が実におかしい。

(埼玉県大宮市・**羽倉　宗**)

■**見城**：ゲッ！もしかしたらこのとおりにやったら腕立てぶたが見られるのかな？ぶたさんの究極奥義が〰〰っ！

今回の，好きなジャレコゲームでもっとも多かったお便りは，やはり『銀河任侠伝』でした。あとジャレコ・ゲーム・ミュージックのレコード化を望む声も多かったようです。

▶『銀河任侠伝』ポスター当選者▶岩手県和賀郡・**バニッシュモンスター**▶静岡県清水市・**PAOZ－DOM&ELY**▶徳島市・**正木伸一郎**

今月のプレゼント

ナムコのカタログをプレゼントします。今月はまず，『ギャラガ'88』『ワールドスタジアム』『超絶倫人ベラボーマン』の3点をセットで8名様に差しあげます。ご希望のかたはハガキに「この，くされげどう！もうプレゼントもなにもやらん！というのは冗談だよーんナムコカタログ・プレゼント(前編)希望」と書き，〒141 東京都品川区東五反田1-15-15 電波新聞社　出版部マイコンBASICマガジン編集部VGGコーナーまで送ってください。

その際，あなたが「もし代われるものなら，なってみたいナムコキャラとその理由」を書いてきてください。これはいろいろおもしろいネタが考えられるだろう？たとえば，ありがちなネタでは「ワンダーモモのモドキ。理由はモモちゃんにおもいっきりいじめてもらえるから」とか，かわいいところでは「ベラボーマンの雷丸。だってジョン・ベンソンの10倍の速さで走れれば学校に遅刻しないもん」という具合にね(しかしジョン・ベンソンって何者なんだ？ベーマガ6月号273ページより)。

7月号の宿題の答え

うあああああ！今度こそこんな問題だすんじゃなかったああ…。女の子が主人公のゲームってこんなにあったの!?この前の漢字タイトルゲームより全然数が多いじゃないの！そういうわけで，一つ一つ解説を付けていきたかったけれど，それでは1ページぐらいまるまる使ってしまうことになるので今回はタイトルのリストアップに留めておきます。いつか機会があったら解説してみたいとも思います。

▶女の子が主人公のゲームリスト

●**タイトー**：女子バレーボール，タイムギャル，40－0，THE運動会，フェアリーランドストーリー，奇々怪界，女三四郎，レディマスター，ニンジャウォーリアーズ，ダライアス，レイメイズ

●**セガ**：アレックスキッド，エイリアンシンドローム，フラッシュギャル，バレット，カルテット(含2)，UFO戦士ようこちゃん，テディボーイブルース，ギャラクシーフォース(含II)，ウォーターマッチ，忍者プリンセス，エンゼルキッズ，ダンプ松本，アウトラン，パワードリフト，センターコート

●**ナムコ**：イシターの復活，クエスター，バラデューク，トイポップ，メルヘンメイズ，ワンダーモモ，ワルキューレの冒険(VS台)，ファミリーテニス(VS台)

●**SNK**：アテナ，サイコソルジャー，パドルマニア

●**日物**：レジオン，聖戦士アマテラス

●**コナミ**：魔獣の王国，A－JAX

●**ジャレコ**：フォーメーションZ，モモコ120%，シティコネクション，サイキック5

●**アイレム**：トロピカルエンジェル，ロードランナー・帝国からの脱出

●**データイースト**：プロゴルフ，プロテニス，プロボーリング，スーパーダブルステニス

●**任天堂**：VSテニス，アイスクライマー，マッハライダー

●**その他のメーカー**：アレスの翼（カプコン），ストリーキング(ショーエイ)，赤ずきん(シグマ)，ガントレット（ATARI：含II）

――この他にもプーヤンやカンガルーなども挙げる人がいました。また，ゼビウスのイヴもそうだという掟破りの意見もありました。それからMrs.ダイナマイトはボツゲームです。あと，三輪サンちゃんが女の子だという意見がありましたが，サンちゃんはボーナス・ステージで女の子に花たばを届けるんですよ。それじゃサンちゃん，○ズになっちゃいますよ。

えー，60タイトル以上挙げてくれたNJP－SUR－Y.T.君その他みなさん，ご協力ありがとうございました。

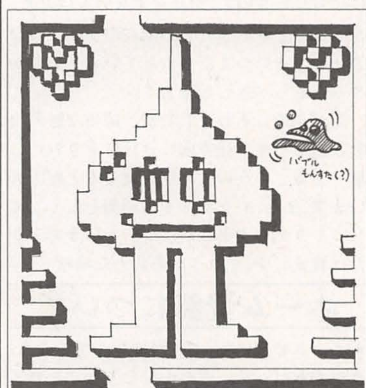
今月の宿題

静岡県清水市・PAOZ－DOM&ELY君のアイデアで「ツインレバーのゲームをリストアップしてください」でいきましょう（彼も書いていますが『イシターの復活』も含みますよ）。このリストアップはおもしろそうですね。

当然のことながらくふうされた操作系ですからひとくせある作品が多くて味わい深いですよ。

今月のちゃっ 金 ぽっぷ賞

(50EXP)



〔長野県北佐久郡・しろひ　まやみこ14才〕

トータル経験値50：レベル18戦士

見城：う～む，過去ベーマガ誌上でアーケード版，MSX版，マークIII版と3回に渡って紹介されたバブルボブルの記事を読破していないとわからない通なネタ。右上のバブルもんすたがポイント高田純次。このハガキは今月ボツになった読者の闘技場用の作品を僕が山下さんからいただいた物。50EXPは僕からのプレゼント。だが何の役にも立たない。

セガ・体感第10弾大予想！中間発表

先月号で募集した「ＶＧＧクイズ・スペシャル・セガ・体感第９弾大予想！」は，都合により「第10弾大予想」に変更させていただきます（私は悲しかった。先月号のベーマガの発売日が７月８日で，『パワードリフト』のロケテストがはじまったのが翌９日。私は悲しかった，猛烈に悲しかった。これでは締切に間に合う作品は１通もないことになる）。

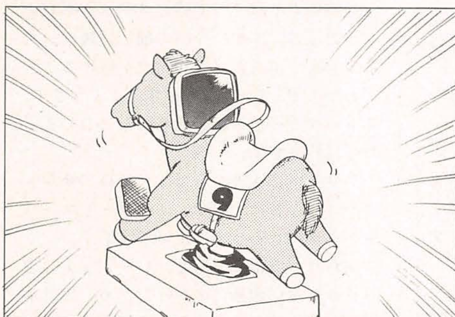
今月からさっそく作品を紹介していきましょう。

多かったアイデアとしては，やはり球体の筐体とか，360°スクリーン，モビルスーツやＳＦ変形メカ物などを組み合わせたものでした。この辺は，やはりみんな実現を強く希望しているんだろうな，という感じが見てとれました。

今回紹介するものは，集まった作品のごく一部で，まだまだもっとユニークなものもたくさん集まっていますので，これらはおいおい紹介していきたいと思います。

作品は引き続き募集中です！

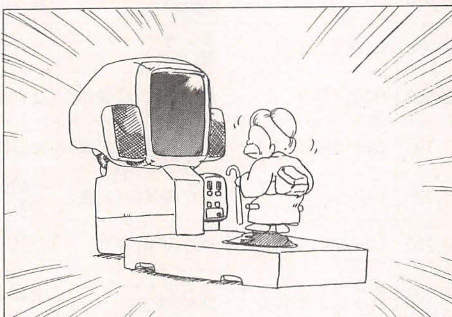
『乗馬』（岐阜県加茂郡・渡辺泰良）



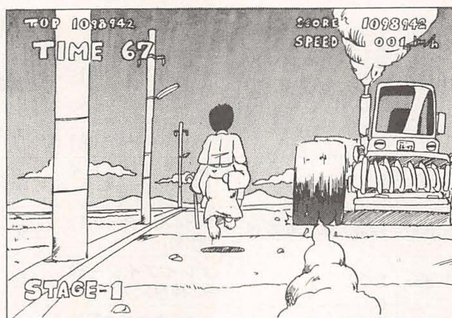
○筐体は上下に（ヒザを折って）ムービング！
○手綱をおもいっきりひくと筐体がウィリー（？）する
○左右にもムービングする
○走るとリアルに本物を再現（揺れる，揺れる）
○お尻にセンサーかボタンをつけて付属のムチでたたくと加速
○ゲームとしては400ｍのスプリント，障害物競走などが考えられる

■見城：競馬レース物のアイデアは，やはり複数のかたから応募があり，ここでは渡辺君の案を元に，イラスト等をおこしたけど，他にも東京都江東区のうらら・みるくま君，埼玉県狭山市の佐々木誠君，同・幸手市の鴨田大和君などから近いアイデアが寄せられています。とくに鴨田君は「タイトルを『優駿』と名付ければ，ヒットまちがいなし！」などとタイムリーなフォローが入っていました（今から開発したらタイムリーじゃないか？）。

『おばあちゃん』（静岡県榛原郡・今給黎隆）



▲斬新なおばあちゃん筐体



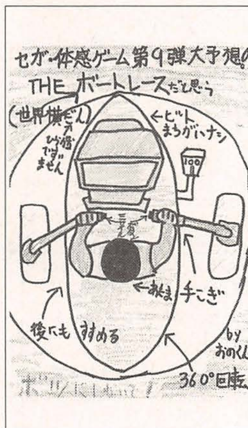
▲「おばあちゃん」ゲーム画面

○筐体は上下前後とローリングする（酔いやすい）
○プレイヤーは「おばあちゃん」の背中に乗り，「おばあちゃん」をゆする
○「おばあちゃん」が道を歩くゲーム
○時速500kmを超えるとランニング姿になる
○最初のコースは，あぜ道だが，最終コースは東京ど真ん中
○全72ステージ

■見城：もう何も言うことはないでしょう。しかし，どうしてゆすることによってスピードをあげることができるんだろう？常識的にはかえって遅くなりそうだけど…。大体時速500kmというスピードはどこからきたんだっつーの。おばあちゃんはサイボーグ戦士かあ？

『THE世界横断ボートレース』

（東京都江戸川区・おのくん）



■見城：ボートレース物は，モーターボートを使ったものが多かったです。そんな中で，手こぎボートレースは，おのくんと，東京都港区の「リンデンバウムを見るミカド」君ぐらいでしたか。しかし彼も書いていたけど，これってモニターが実際の視点どおりだとすると，進行方向前方はどうやって見るの？それと，おのくん，なんでミサイル・ボタンなんてついてんのよ？

『BIG WAVE』

（静岡県磐田郡・Ａ１Ｆ）

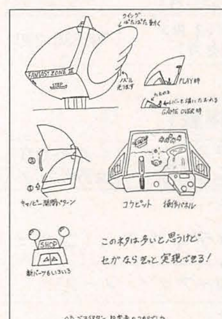


■見城：おおっ！なんというシンプルな操作系！これいいですね。

あと下のコピーがいい。「揺れる波，おどるハート，光る太陽!!熱い波が君を待っている!!」これ，そのまま使えますよ。

『ファンタジーゾーンⅢ』

（三重県四日市市・かちゃひん）



■見城：確かにセガファンならみんな一度は乗ってみたいと思うオパオパ筐体。大分の今村敦剛君も同様のアイデアを送ってくれました。

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ギャラクシーフォースII（セガ）	3,542,540	超人ばあ〜	ゲームプラザイエローハット（愛知）	全６面クリア ノーマル設定
地獄めぐり（タイトー）	2,153,470	HTL-Y. N	ＧＢ高田馬場（東京）	全面クリア 残９人
アサルト〈旧バージョン〉（ナムコ）	1,042,050	G. M. C. ELS	モンキーハウス本館（福岡）	全11面クリア
アサルト〈ニューバージョン〉（ナムコ）	945,950	NOB. TAT	星ヶ丘ＣＨ（愛知）	全11面クリア
超絶倫人ベラボーマン〈バージョンC〉（ナムコ）	517,100	CSR-BOZ	ＰＣ四日市（三重）	全32面クリア
迷宮島〈3人設定〉（アイレム）	2,983,700	UUU㊟	ＰＣ四日市（三重）	全40面クリア 10万点×３
レイメイズ（タイトー）	2,320,220	CRAMP BOY	ＰＣ巣鴨（東京）	全32面クリア ランクノーマル
功里金団（タイトー）	794,700	点カセがぜんぜんあまいDOUGO！	プレジャーキャッスル（東京）	全面クリア
航空騎兵物語（ＳＮＫ）	1,321,900	HTL-Y. N	セントラルパーク PART 1（埼玉）	全２周クリア
チェッカーフラグ（コナミ）	547,150	わしが爆田博士じゃ C. Mヒゲピン	ゲームプラザ（熊本）	全面クリア
ダッシュ野郎（タイトー）	245,420	FGK-ダッシュ野郎TOM！	ゲームセンター101（新潟）	全８面クリア
１９４３改〈１Ｐ〉（カプコン）	5,211,490	HCM-FOX	ゲームセンターニュースター（三重）	全面クリア
ラストデュエル〈１Ｐ〉（カプコン）	759,900	NNN-STR[よ]	ジョイランドタイトー草津（滋賀）	全面クリア
リングの王者〈１Ｐ〉（コナミ）	5,496,000	FGK-早乙女乱馬	ゲームセンター101（新潟）	全面クリア
上海〈１Ｐ〉（サン電子）	1,396	BOZ	プレイアイシー鶴巻（神奈川）	10面
獣王記〈１Ｐ〉（セガ）	580,700	GMC-ALECK-ALK	ハイテクセガ大牟田（福岡）	全５面クリア
Ｆ-1ドリーム（カプコン）	92pts.	Lucky 7 ½TM SUPERLEE 2	がらんがらんＧ（長野）	全レースクリア 予選20pts
P-47〈１Ｐ〉（ジャレコ）	10,000,000＋α	全国６店にて達成	—	—
SDI〈１Ｐ〉（セガ）	79,630,230	SSC-VAP	ＰＣ巣鴨（東京）	ノーミス・オールパーフェクトS＝34 減点なし

〔特別掲載〕

グロブダー（イージー５機・５万every）	1 CREDIT 全99面クリア	龍（保谷の帝王）オニオンてなんすか	東久留米ＣＨ（東京）	スコア＝3,361,410

新製品続々登場の今月のチャレハイです。

まずはセガのギャラクシーフォースIIから。ようやく完成バージョンが発売となっての集計です。

地獄めぐりはクリア時にストックボーナスがあるのですが，今回の締切以後に，ストックをつぶしたほうが得点が稼げることがわかりましたので，まだ伸びるようです。ストックボーナスが無意味になってしまったのは残念です。

アサルトは次号からほぼ一斉にアサルトプラスになるはずです。イージーとスーパーの２部門にわけての集計予定です。

先月はベラボーマンで，バージョンのはっきりしない申請が多かったため，集計が混乱し，正確さに欠けたようで大変ご迷惑をおかけしました。

1943改は，クリア優先で集計しました。

上海の10面・1,396ptsというのはあまりにもすごい記録ではないかと感服します。

また，欄の最下段に「特別掲載」として載せましたが，疑うべくもない立派な実力による，（知り得る限りで）世界初という金字塔「グロブダー・１クレジット・１～99全面クリア」が，このたび東京の東久留米キャロットハウスの，通称「龍くん」によって達成されました！難易度等は可能な限り落とされた設定によるものですが，それは何らこの偉業の輝きを，その価値を落としめるようなものではないでしょう！その快挙に〝Congratulations！〟

この他の記録を少し挙げておくと，バーディトライのトップが－19でホールアウト，1943改の２人同時プレイでトータルスコア6,649,190ptsといったところ。

ファイナルラップは１Ｐ＝２′26″68，２Ｐ＝２′16″35，３Ｐ＝２′16″61，４Ｐ＝２′13″48といった記録がでています。ハマっている人達がいますね。（見城）

■グラディウスII（コナミ）：部門別集計（※ニューバージョンのみ対象としています）

パワーアップ・メーター	スコア	ステージ	バリア	スコアラー	店　名
①ミサイル—ダブル—レーザー	2,965,000	５周目４面	フォースフィールド	GMC-KOM㊟	サンシャインゲームセンター（東京）
②スプレッドボム—テイルガン—レーザー	3,203,500	５周目８面	フォースフィールド	ILG-K・M	ゲームセンタープレイシャトー（神奈川）
③フォトントゥーピド—ダブル—リップル	10,000,000＋α	15-8	フォースフィールド	あずき貸切内藤あきら	ゲームセンターペガサス（埼玉）
④２ウエイ—テイルガン—リップル	※今月は１千万点達成者なし				

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F　☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト（ニューバージョン）	923,550	AMM-今日も元気だにしんが軽い一剛	ALL
地獄めぐり	1,047,850	OAM-HVC びで丸Ⓡ	えんま
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	380,200	HYPER-一狼	ALL
P-47（1P）	2,037,700	OAM-K,AS' あおの	2-6
西遊降魔録	277,590	OAM-K,AS' あおの	ボス玉 かっぱ
迷宮島	1,688,300	HYPER-二狼はいやだ!!	34面
上海	1,006	寒河江広幸	7面
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	790,500	OAM-K,AS' あおの	2-4
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	943,400	絵伝-RSVP-PFM or ALF	2-8
沙羅曼蛇	11,190,900	HYPER-こん時ゃまだ現役生だった	14-5 次の狼人は君だ

ビデオランドD-51　北海道
北海道岩見沢市1条西4丁目　☎0126-23-0591

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コンチネンタルサーカス	5,851,720	ATM-MA	ALLランク ノーマル
レイメイズ	306,139	BAA	15面 ノーマル
西遊降魔録	500,740	BAA	ALL
F-1ドリーム	36ポイント	ATM-MA	
忍者ウォーリアーズ	260,110	ATM-MA	ハードランク 6面
火激	全面クリア	美唄の BABU	
究極タイガー	1,536,660	美唄の LUM	エリア180
ダッシュ野郎	175,700	M・S	全面クリア
1943改	328,316	FFH と海の幸	全面クリア

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8　☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナII（ヒット部門）	ヒット 1,389	E-SWAT'S 管理人さんっ!Ⓒ	1コイン ALL
ギャラクシーフォース	1,721,470	ATM-BEE	2-4 EASIER
ギャラクシーフォースII	3,256,450	RMC-SHO	スタート1 ALL
ホットロッド	4,922,840	VALTECH-狛犬	9周18面 G最大250
アサルト（旧バージョン）	376,300	ATM-BEE	1コイン9面
超絶倫人ベラボーマン（旧バージョン）	275,800	VALTECH-Mr.hope	1コイン29面
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	570,900	Ⓒ爆田(B)	2-4 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	866,000	VALTECH-爆田BOBⓇ	2-8 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	784,500	VALTECH-爆田BOBⓇ	2-6 エブリ15万
西遊降魔録（1P）	271,810	S.O	1コイン5面

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5　☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
功里金団	314,300	神山 FBI	3面
ストリートファイター	637,400	工藤	クリア
ダライアス（エキストラ）	9,361,790	北陵高の西脇	Xゾーン クリア
獣王記	324,600	下川原	クリア 3コイン
迷宮島	984,300	神山 FBI	18面
アフターバーナー		福田	ヒット1288
グラディウスII（4フォースフィールド）	822,500	野村	2-5
超絶倫人ベラボーマン	369,400	レッツゴー南野くん	クリア
アサルト	609,500	WIN	クリア
エースアタッカー		岡	3試合勝

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コブラコマンド	1,286,600	F,Dumplings	2-14
迷宮島	1,814,900	LAP-Y・F	39面 1コイン
功里金団	473,100	DOI	5面ボス
航空騎兵物語	834,800	LAP-BMXER	2-5
バーディトライ	−19	AID	ALL 1コイン
レインボーアイランド（エキストラ）	29,373,880	LAP-Y・F	ALL C 10
アフターバーナーII	ヒット 1,505	HIE-きうち	ALL
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	2,262,900	FSR	4-8
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	2,441,800	LAP-あいざっ君	5-4
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	4,071,900	LAP-あいざっ君	6-8

プレイゾーンジャック＆ベティ山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォース	3,348,010	F.M	レベル1スタートALL
リングの王者	5,308,900	WOG	1コイン ALL
功星金団	185,500	ふかざわ ひろし	3面
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	332,200	GIN	32面
ラストデュエル（1P）	641,550	RUS	2-6
1943改	4,426,700	小槙	1コインALL モビ3
グラディウスII（旧・1フォースフィールド）	584,100	MAC	2-3
グラディウスII（旧・2フォースフィールド）	1,038,100	AFC	2-7
グラディウスII（旧・3フォースフィールド）	1,050,600	F.M	2-8
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	1,822,400	E-SWAT	3-8

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト（ニューバージョン）	841,550	飛法-RAYS	1コイン クリア
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	374,100	池田浩二	1コイン クリア
メルヘンメイズ	309,480	MOBY-D	8面 1コイン
ツインイーグル	1,674,200	NGM-師匠Ⓡ	1コイン L-13
レイメイズ	1,473,610	ESC-GOL	1コインクリアノーマル
P-47	1,891,900	NGM-BOS"2号	2-5 1コイン
迷宮島	2,359,800	FPS-茂野	1コイン クリア
地獄めぐり	1,269,390	飛法-RAYS	1コイン クリア
オペレーションウルフ	423,200	MOBY-D	1コイン 2-3
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	550,600	NGM-ぐらつう	2-4

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33　☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
迷宮島	1,445,500	K.M	1コイン 25面
地獄めぐり	388,640	不知火 明	6丁目
アサルト（ニューバージョン）	796,700	K.M	ALL
ファイナルラップ	2'30"96	K.M	4人プレイ
A-JAX	1,630,700	K.M	ALL
P-47（1P）	1,563,900	火堂 害	12面
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,527,100	E.C	3-8 エブリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,260,400	E.C	3-4 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,988,900	E.C	4-4 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,295,200	E.C	4-8 エブリ15万

ダイエーレジャーランド郡山店　福島
福島県郡山市大町1-4-5　☎0249-34-2121

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	562,010	The DEP	6面
P-47（1P）	1,922,900	AN-DYE'S	2-5 13面
P-47（2P）	1,208,300	空NEXWINNER& PCN&DYE	1コイン 8面・7面
超絶倫人ベラボーマン	248,100	T.S	1コイン 24面
アサルト（旧バージョン）	757,300	たいらんとはどーなった	1コイン ALL
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	933,500	AN-DYE SZK	2-8
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,273,100	AN-DYE SZK	3-4
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,382,700	AN-DYE SZK	3-4
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,274,100	SPREAM-B㊎	4-8
航空騎兵物語	644,600	Mr.デッパの大冒険	2-3 9面

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	285,000	AVG-あっちゃん	24面
地獄めぐり	695,320	AVG-あっちゃん	7面
ファイナルラップ（4P）	3'44"90	HANEY	6周設定
アサルト（ニューバージョン）	718,350	AVG-あっちゃん	ALL
西遊降魔録（1P）	251,790	RPG 夕紀&ミユ	ALL ノーミス
ドラゴンニンジャ（1P）	161,800	JOE	6面
上海（1P）	1,006	AI	7面
サンダーブレード	5,154,750	RPG 夕紀&ミユ	ALL
迷宮島	1,259,550	武市敏幸	25面
グラディウスII	758,500	?	

ウィルトークタイトー盛岡　岩手
岩手県盛岡市大通り1-10-14　☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	681,800	Y・T	2-4
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	667,900	ICH	2-4
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	686,800	EXP	2-4
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	785,200	ICH	2-4
ラストデュエル	569,100	ZED	2-6
航空騎兵物語	357,200	YOU	7面
地獄めぐり	579,540	DIS	7面
チェッカーフラグ	530,170	WWW	ALL 1-1-1
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	289,900	ZAP	26面
ダッシュ野郎	169,280	DIS	ALL N・Y 20位

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	400,000	NAZOくん	ALL
迷宮島	1,335,350	NAZOくん2号	29面 3機設定
地獄めぐり	903,170	NAZOくん3号	7面
P-47（1P）	788,500	B.M.C.(D.S)	8面
上海（1P）	812	Z400LTD	6面
火激	7人目	Z.KIMURA	ノーマル 旧バージョン
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	2,280,800	B.M.C.(Y.I)	4-5 15万エブリ
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,835,100	B.M.C.(D.S)	3-8 15万エブリ
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,628,100	B.M.C.(D.S)	3-8 15万エブリ
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,589,600	E.M.C.(M.T)	5-4 15万エブリ

コミュニティスペースNTK　北海道
北海道恵庭市漁町13　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェッカーフラグ	530,350	HIE-BUS（恵庭）	ALL
アフターバーナーII	ヒット 1,532	HIE-きうち（恵庭）	ALL
獣王記（1P）	574,000	TOM-T☆SHIGE（苫小牧）	ALL
迷宮島	1,298,800	遠藤さん（苫小牧）	24面
地獄めぐり	1,276,940	飛脚-RAYS（旭川）	ALL
レイメイズ	2,196,060	HEAVYARMS KEI（帯広）	ALL ノーマル
超絶倫人ベラボーマン（バージョンB）	376,200	CCA-腐れ外道（恵庭）	ALL
P-47（1P）	1,960,100	OAM-KAS' あおの（小樽）	2-5
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	3,178,800	AMM-つきだて（札幌）	5-8 エブリ8万
航空騎兵物語	792,500	LAP-BMXER（札幌）	2-4

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
迷宮島	2,344,950	NIN	全面クリア 3機設定
地獄めぐり	1,441,880	VIEGLE-Z・K	全面クリア
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	439,900	LUCK	全面クリア
ぶたさん（1P）	704,340	NIN	全面クリア
スーパーリアル麻雀PIII	MIKI 1枚クリア	CAT+YAMA バトルホッパー乱地	ランク イージー
アサルト（ニューバージョン	741,800	NIN	全面クリア
P-47（1P）	933,000	赤坂まもる	8面
上海（1P）	784	TEN	6面
西遊降魔録（1P）	190,330	CAT	4面
沙羅曼蛇（1P）	9,445,300	YAMA	14-2

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	850,200	ASS-NEB	2-7 エブリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,243,300	ASS-No.5	3-3 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,685,200	ASS-OUT withF.Leap	4-2 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,553,000	ASS-OUT	3-8 エブリ15万
アサルト（ニューバージョン）	813,150	ASS-OUT	ALL エブリ12万
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	300,100	今 Kon	ラウンド26 がんばって!
アフターバーナーII	ヒット 1,148	RCH-ACT-CNN	ALL
スーパーハングオン（シットダウン）	4'54"58	ASS-OUT	ジュニア
パラデューク	パケット7千匹殺し!	FIN & YUI	ALL ひまな奴!
迷宮島，地獄めぐりなど		ハイスコア申請して下さいよー。	困った。困った。

チャレハイ通信

★PC小樽(北海道)

●いつも多数のみなさんの御来店，まことにありがとうございます。とくに，遠くは長野からきてくれた，絵伝―RSVP・PFMor ALF君元気かな。今度は僕が長野に行くからね。(ほとんど隠居のHYPER一紀尾，今はバイトの身分)

★ゲームコーナーロン(北海道)

●ダライアス・エキストラバージョンで復活しましたのでよろしく。

★秋田CH(秋田)

●にんじんあたっくVol.13が発行されました。ご希望のかたは120円切手同封のうえ秋田CHまで♥

★ハイテクゾーンセガ山形(山形)

●サークル「VALTECH」の本発行。興味のあるかたは60円切手同封で下記のところまで。〒990 山形市銅町一丁目6-62-9 桑島方　狛犬まで。

★筑波学園CH(茨城)

●ナムコOLDゲームがコンソレットに入って登場。ドラバス，パラデューク，ギャ

宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,148,300	モンキーボンバーズ R.Sしょうちゃん	3-3 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,721,700	モンキーボンバーズ R.Sしょうちゃん	3-8 エブリ15万
迷宮島	1,752,300	M.B ゴクミちゃん	1コイン 2機設定32面
地獄めぐり	755,430	SED-Zap -Y.A	1コイン 7面
グラディウス	10,000,000＋α	SRM-INXS	1コイン 22-1
P-47（1P）	902,100	M.B ゴクミちゃん	1コイン 17面
アサルト（ニューバージョン）	698,100	SED-T.C -S.Y	1コイン ALL
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	413,200	M.B-SP♡Ⓒ君KIへ栃木へ来い!	1コイン ALL
究極タイガー	4,596,200	SRM-INXS	1コイン 2-9
ツインイーグル	1,400,600	M.B-ONO	1コイン レベル12

サンペデックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1 サンペデック6F ☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト（ニューバージョン）	761,500	ASS-OUT	ALL
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	818,000	ASS-No.5	2-4 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,413,100	HTL-CBKⓒ	4-8 エブリ15万
チェッカーフラグ	449,300	MRG-MRI	F-1クリア
迷宮島	2,471,950	CHAT-KIM	40面クリア
P-47（1P）	893,000	横地里司	1-8 8面
バーディトライ（ノーマル設定）	−17	S.F.F-μ	18Hクリア 1コイン
地獄めぐり	1,035,140	MIRAGE-B・K	BOS キリンで負け
アレスの翼	591,000	CHAT-ファーレン・ホワイデ	2周クリア
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	89,900	CHAT-KIM	クリア 1C ロースコア

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
P-47（1P）	3,264,500	RUN烏不会これはとりあえずと読む!	1コイン 24面
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	361,600	M.C.K今は、これだけよ〜ん♡	ALL
アサルト（ニューバージョン）	878,050	SPR-Ⓡ ♣ここが重要→	ALL 点かせ無し
上海	964	にのたかくしカツ! 2本実は,ZED!	7面
迷宮島	2,756,200	あまちゃん・SP-AI 坂戸 & 川角	ALL 2機設定
ファイティングゴルフ（トレビノ使用）	7アンダー	太田貴子♡ほんとは九州に行きたかった	18ホール集計 1コイン
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,286,500	BLT-Y.Mⓨ	3-3 エブリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,114,000	あまちゃん・すべしゃる SUP・G	2-8 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	952,900	あまちゃん・すべしゃる今井は,ヒワイ	2-4 エブリ15万
グラディウスII（新・フォースフィールド）	1,000,000	あまちゃん・すべしゃるさとうマークII	エブリ15万

セントラルパーク　PART1　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	6,232,900	HTL-Y.N	10-4 15万エブリ
ラストデュエル（1P・3機設定）	656,250	木村雅彦	全2周クリア ノーマル残3
P-47（1P・3機設定）	3,158,200	木村雅彦	3周目8面 ノーマル
★航空騎兵物語（3機設定）	1,321,900	HTL-Y.N	全2周クリア ノーマル
ファイティングサッカー（1P）	チャンピオン	Y.A	1コイン ノーマル
火激	全9面クリア	徳永広正 MTS 他数名	1コイン ノーマル
オペレーションウルフ	519,850	サラリーマン	2周目ジャングルノーマル
1943改（1P）	2,363,490	サリー	1コイン16面 ノーマル
P-47（1P・3機設定）	506,800	さかい	1コイン5面 ノーマル
バブルボブル（1P）	7,801,950	鳩ケ谷の冷房ガリ	4周目62面 ノーマル

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★グラディウスII（新・1フォースフィールド）	2,965,000	GMC-KOMⓣ	5-4 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	3,541,100	山猫君III	5-8 エブリ15万
リングの王者	5,439,000	GMC,ぜっとぶい	ALL 残539
ゴールドメダリスト（100m走部門）	9'09	らじあめ	金メダル9コ
チェッカーフラッグ	534,400	ATARI FANCY-HKD	ALL 1位ゴール
迷宮島	2,428,950	SPD	1コイン 40面クリア
地獄めぐり	688,160	らじあめ	7面はじめ
超絶倫人ベラボーマン	340,100	JENNY 小山	1コイン 30面
ラストデュエル	690,100	ALT-M.A	全2周クリア 残4機
P-47（1P）	1,253,900	誘爆発!三栄堂(だいすけ・べーまん)	8面

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
迷宮島	1,043,150	やった〜パズルゲームMGN-ぐろにん	1コイン 18面
超絶倫人ベラボーマン	189,000	EBIRA	1-18
P-47（1P）	4,452,300	HTL-フザケンナ外人!NOWWIN	4周目6面 エリア30
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,709,400	HTL-山猫くんIII NOW WIN!⑤	3-5 モアイ大バカ
火激	全面クリア	MGN-レオピオレKOZUKEⓒⓩ	1コイン 3人目に苦戦
スーパーリアル麻雀PIII	KUMIオーラス	VERTEX-AIR	満貫以上で上がらん事さ
お雀子ハイスクール	用務員のおぢさん	MGN-まちかねはんはりKOZUKE	合計服5枚の収獲!
アサルト	802,600	ちかりたの〜BOO!!Z	ALLクリア 1コイン
ビジランテ	114,690	ACT-もりくん	ノーミスクリアができない
スーパーパンチアウト（ボディビル）	1'0"78	ACT-もりくん	へたになった最短K.O.

ハイテクランドセガベルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,279,600	復活のJ・K	3-3 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,688,100	復活の J・K	3-8 エブリ15万
上海	430	ヤッホー小池	
西遊降魔録	214,340	ヤッホー小池	
チェルノブ	322,700	K.Y	
アサルト（旧バージョン）	540,750	ASS	10面
R・タイプ	1,179,700	K・S	5機設定
ライフフォース	2,963,100	PCS 08222	ブルー6-5
ライフフォース	5,134,300	PCS 08222	レッド9-6
スターフォース	2,311,100	Yui ASAKA 努力のアフガンⓐ	16面

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,169,100	森田哲也	2-8 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,773,800	森田哲也	3-8 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,546,200	Gen	5-8 エブリ15万
ミスターヘリの大冒険（ノーミススコア）	509,090	ACT-EMPTY	ALL
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	376,300	新橋の GIL!!	ALL
P-47（1P）	581,100	ACT-IZM	5面
P-47（2P）	594,900	ACT-IZM やす	5面のラスト 2Pトータル
忍	489,120	ELFERRAN	1C ALL 2万×9
チェルノブ	330,700	SSC-OQU	7面
スーパーハングオン（シットダウン）	9'06"62	TMS-TGS	ヨーロッパ 残50.6

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	2,088,260	T.Y（たかーき師匠）	ALL 残8人
アサルト（ニューバージョン）	923,250	SPREAM-REI	1コイン ALLクリア
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	450,100	T.Y（たかーき師匠）	1コイン ALLクリア
迷宮島	2,957,500	GMC-OJO-夏-NIXⓣ	1C,ALL 10万×2
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	5,952,300	GMC-OJO-夏-KOMⓣ	エブリ15万 8-8
脱子ちゃん雀荘	100,000	OJO-SUMMER-END	ヤリマン3回
アームドF（ロケテスト）	1,488,000	どうです,みましたか?僕の力をくんⓣ	1コイン ALLクリア
バックファイヤー（ロケテスト）	0	OJO-SUMMER-YAM	出す前になくなった
西遊降魔録	216,960	VKT	1コイン
上海	860	おっさん その21（たぶんホモ）	6面

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
迷宮島	2,640,000	KC-MFP (No20931)	ALL 3機 ノーマル
地獄めぐり	1,466,730	KC-KOY	ALL 残4 1UP×1
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	465,600	AZUKI-HAZ	ALL 1コイン
アサルト（ニューバージョン）	749,350	E-SWAT'S 管理人Ⓒ	ALL 5機 残2
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,413,900	シューティング小僧	4-8 エブリ15万
スーパー魂斗羅（1P）	11,213,000	NANISORE®	2-5 5人ノーマル
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	160,300	FOX	クリア 最低点
ツインイーグル（1P）	2,430,400	KC-タックル バカボン	レベル14 3機ノーマル
トイポップ（2P）	183,930	KC-KOY KC-YEN	ALL 5人 1コイン
ぶたさん（1P）	947,695	M.F.I	ALL 1コイン

ビッグキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（1P）	2'28"33	究極「特殊部隊ジャッカル命」みょい	緑力一はいっぱいでてたヨ
ファイナルラップ（2P）	2'23"88	MITSUI & IKEDA	男2人涼の友情だだだあ!
ファイナルラップ（3P）	2'32"73	BAD	トリオで変身森川有加利?
ファイナルラップ（4P）	2'31"43	BAD	ジャッカー電撃隊かあ?
超絶倫人ベラボーマン（Cバージョン）	394,800	超絶貧民 ビンボーマン	まだまだ修行が足りん院長
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,236,700	NRT PC旭川元気	3-3 もっとやってよお
レイメイズ	1,315,930	院長先生 M.S	鏡使用ALL あぶない姉妹
ミスターヘリの大冒険	381,560	ACT-IZM	ALL,G=780 要努力
モンスターランド	ゴールド=4,279	KELLY	ハードAS,伝説B,薬付
超絶倫人ベラボーマン（ランク4＝最強）	142,500	麻雀クリニック院長先生こと M.S	17面 もうやりません!

ゲームイン大学院　東京
東京都世田谷区松原1-36-7　☎03-323-5534

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エースアタッカー	3試合目	HTL-バイオX	1コイン
ツインイーグル（1P）	1,806,500	GVS-NAO	1コイン レベル14
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,468,500	KUH	1コイン 3-4
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	692,800	意味がやばいよDMS-AMT-JAK²	1コイン 2-4
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	616,900	打倒0っち。ん O=MI。=YA	1コイン 2-2
アサルト（旧バージョン）	709,900	み。①ゃ②。=TSU①=TI②=N	1コイン ALL
功里金団	683,550	さてMITSUCHANとは誰でせう?	1コイン 5面
ダッシュ野郎	141,760	KOMATSUBARA 最高位	1コイン ボストン
地獄めぐり	226,340	A.H	1コイン 3面
1943改（1P）	3,706,510	自分は不器用ですから……(Ⓒ高倉健)	1コインクリア モビ×2

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★グラディウスII（新・3フォースフィールド）	10,043,300	あずき貸切内藤あきら	ノーマル 15-8
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	2,666,300	あずきおわってるよ内藤あきら	ノーマル 4-8
☆P-47	12,077,700	あずきすーぱーおべろんちょ内藤あきら	ノーマル 81面
地獄めぐり	1,187,200	MGN	ノーマル ALL
超絶倫人ベラボーマン	373,200	MILK	レベル1 ALL
チェッカーフラグ	529,200	BELLRIN	ノーマル ALL
ライフフォース	10,000,000	グラIIを変態内藤に占領された H.H	ノーマル 17-2 青
沙羅曼蛇	5,475,800	M.K	ノーマル
グラディウス	123,400	店長	ノーマル 4面
ぶたさん	379,090	うるとらおべろんちょーKCN	ハード ALL

プレイシティシャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,439,400	HTL-NowWin!ⓡ	3-4 4機設定
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,762,200	森田哲也	3-8 サブで負けた
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,036,600	HTL-NowWin!ⓡ	4-3 エブリ15万
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	360,600	Mr.UNBABA	ALL 朝一の来店感謝
P-47（1P）	2,603,100	HTL-NowWin!ⓡ	3-2 ノーマル設定
ツインイーグル（1P）	2,299,300	HTL-NowWin!ⓡ	レベル14 P 0回
ぶたさん（最短クリアタイム）	12'02	即身豚さん	ALL2ミス 4匹設定
スーパーハングオン（シットダウン）	9'11"03	EXP-WARRIOR	エキスパート 敵車イージー
ファイナルラップ（1P）	2'29"30	Gilles Villeneuve	ランクA クリアラップ
A-JAX	1,213,800	HTL-KOMⓣ-絶対飯おごれっく!	7面5機設定 ひさしぶり!

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新バージョン）	4,770,100	GEN	6周目8面
ギャラクシーフォースII (ALL EASY)	3,970,480	FRS-N.O	全面クリア
迷宮島（ノーマル，2匹）	2,664,250	パズルゲームは苦手 CRAMP BOY	全面クリア
地獄めぐり	1,539,930	S.P.T	全面クリア
アサルト（ニューバージョン）	857,250	Ⓡ	全面クリア
アサルト（ニューバージョン）	765,000	JAQ	全面クリア 点数に注目!
チェルノブ	430,250	TOS,MAC	全面クリア
ドラゴンニンジャ	374,500	URX-Mr.Koike	全面クリア
ファイナルラップ（4P）	2'19"83	GAL&&	4人プレイ
ファイナルラップ（1P）	2'28"13	究極みよい	1人プレイ

プラス etc…。

★セントラルパークPART1・2（埼玉）

●PART4上尾店が8月1日オープン。新大宮バイパスの近く。くわしくは当店まで。

★上福岡BC（埼玉）

●ローリングサンダー再登場！トイポップ再再登場!!ファンの人はくるしかない（しかしこれが載るころにはなくなってるかも？）。

★PC田町（東京）

●JR田町駅とつながっている地下鉄三田駅のA3階段をのぼって出口から16歩…。晴海のイベントついでにでもどうぞ。

★ビッグキャロットTOC（東京）

●突然クイズ：R-TYPE 1面ノーミスクリアをしたとき，最高何回左からフォースを出現させることができるでしょうか？

★PC駒沢（東京）

●夏に向けてオールド・ゲームを入荷したいと考えております。

●暑い盛りにはPC駒沢でアイス・ドリンクを飲んでいきましょう。

★PC笹塚（東京）

●当店の常連がこの夏限りのサークルを作りました。サークル名は〝OJO-SU

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	387,200	ZENCHAN	ALL
★地獄めぐり	2,153,470	HTL-Y.N	ALL残9
☆P-47	10,000,000+α	Mr.まさし君	9-5残2
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	4,014,000	Mr.HYP	6-8
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,347,400	なんでもいい	5-8
アサルト（ニューバージョン）	925,000	無所属-BIN	11面
イシターの復活	全面クリア	多数のみなさん	
源平討魔伝	全面クリア	多数のみなさん	
妖怪道中記	天界	ごく少数のみなさん	

亀戸キャロットハウス　東京
東京都江東区亀戸2-20-3　☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'25"78	CHIR,わんだ TOK,MAX	4人プレイ
ファイナルラップ	2'32"45	KPC-わんだ かかってこないのか	1人プレイ
地獄めぐり	660,920	MGT	六丁目だおん
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	401,900	FAIR!-問屋の息子	1コイン ALL
アサルト（ニューバージョン）	864,400	ALT-M.A.	
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	4,765,700	FAIR!-NUS	7-8
ドラゴンニンジャ	341,600	ALT-MANJI	ALL 1コイン
レイメイズ	1,892,800	VENT KILLER II	ノーマル 1コイン
P-47（1P）	4,518,800	ふざけんな	1人プレイ
迷宮島	2,761,450	MIRAGE-MAX	1コイン ALL

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	538,470	平石　努	6面
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	344,800	ILG-NEO mkII	ALL
P-47（1P）	1,068,900	DARK ELF	8面
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	2,350,400	ILG-NEO mkII	3-8 エブリ15万
★グラディウスII（新・2フォースフィールド）	3,203,500	ILG-K・M	5-8 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	4,782,800	ILG-K・M	8-8 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	7,116,200	ILG-K・M	11-8 エブリ15万
1943改（1P）	3,955,690	OCTPUS-X	ALL
1943改（2P）	5,863,730	K・M & mkII	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	2,112,050	HTL-Y.N	ALL 残8人
迷宮島	2,627,900	ALT-M.A	ALL 2機設定
☆P-47（1P）	10,000,000+α	JAG-道草-AXI	9-5 70面
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	422,000	SSC-TSU	ALL
アサルト（ニューバージョン）	881,350	ALT-M.A	ALL
★レイメイズ（ランクノーマル）	2,320,220	CRAMP BOY	ALL 鏡無 3機設3ミス
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	2,679,300	H.S（理工）	4-8 エブリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	2,463,900	HTL-Y.N	4-8 エブリ15万
★SDI（減点なし）	79,630,230	SSC-VAP	ノーミスオールパS 34
ピンジケーター（1P）	120,050	ACU-KEI	ハード 6-3

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 剣英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リングの王者	4,108,200	EXIT	ALL 1コイン
ゴールドメダリスト	75,009	B.B	記載なし
迷宮島	2,330,800	INFINITE-FLY	ALL 1コイン
地獄めぐり	790,000	TA.	7面
獣王記（1P）	572,800	H.H	ALL 1コイン
功里金団	798,500	泉　田	5面
リードアングル	163,860	MEIMU	7面
超絶倫人ベラボーマン（旧バージョン）	371,900	YAM	ALL
P-47（1P）	1,805,100	EXGANDER	2-6 14面
航空騎兵物語	1,071,900	EXGANDER	ALL 2周

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	997,600	日浦俊昭	3-1 エブリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	860,900	義弘紅茶	2-4 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,373,900	義弘紅茶	3-5 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,287,300	ECM-FISCHER	4-8 エブリ15万
アサルト（ニューバージョン）	689,850	ARC-RUS	ALL
超絶倫人ベラボーマン（バージョンB）	全面クリア	You吉くん & Mr.MOAI君	
レイメイズ	1,805,400	GOT	ALL鏡無 ノーマル設定
★上海（1P）	1,396	BOZ	10面
地獄めぐり	1,745,580	ARC-RUS	ALL
ホットロッド	1,000,000+α	You吉くん & WYP-森田	1コイン

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（デラックス）	2'13"48	NEG&TECCHI,R XAO,帝	4シート設定 4人プレイ時
ファイナルラップ（デラックス）	2'26"68	A・O	4シート設定 1人プレイ時
地獄めぐり	1,708,800	ZED	ALL 残5人
迷宮島	2,642,000	AI坂戸 & 川角	ALL 40面
アウトラン	4'36"59	YAKKUN	
☆P-47（1P）	10,000,000+α	RUN鳥不会	10-1 81面
忍者ウォーリアーズ（1P）	367,650	ARG	ALLノーマル設永パなし
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	2,385,800	LIBRINIAN	4-8 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	2,191,600	BLT-Y.M㋒	4-4 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	7,095,800	LIBRINIAN	11-4 エブリ15万

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	455,490	URX-UHY 1/2 面相	6丁目 イージー設定
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	479,000	KOT	全面クリア
超絶倫人ベラボーマン（くされ外道部門）	全面クリア	YAMAKEN	福びき,オニギリなし
アサルト（ニューバージョン）	762,500	みゃぐお	ALLクリアまだいけます
P-47（1P）	908,400	激ヒマ人の一番弟子 MYANG	8面 イージー設定
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2周目8面	5年目にレッドゾーン東経大の星ビリ山	エブリ15万 ノーマル設定
レイメイズ	1,842,870	TYRANT-BIG	ALL鏡有 ノーマル設定
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1周目3面	見ちゃん豆本まだたくさんあるよ!芹沢	テールガン部門
Rタイプ（対地レーザー部門）	916,800	でーもん	2-5 やっぱつらい
R・タイプ（無職者部門）	全2周クリア	激ヒマ人大先生	毎日やってる人はうまい

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
迷宮島	2,640,000	VMT-ABU	クリア
地獄めぐり	1,874,080	ECM-ZENJI	クリア 1ミス
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	379,300	どっかのうまぞう	クリア
P-47	1,704,200	VMT-ABU	エリア14
アサルト（ニューバージョン）	605,300	CHACKA	クリア
ツインイーグル	275,400	ビックマウンテン	L-7
ファイナルラップ（1人用）	2'30"41	RAI	ランクB
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	141,000	MTK-JATS-MAYACHAN	1-4
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,645,100	ECM-FISCHER	3-8
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,921,900	ECM-FISCHER	4-3

ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン	357,600	YY	32面
ギャラクシーフォース	376,170	SURPASSER EXFITER	
アサルト	413,600	ODA	10面
ドラゴンニンジャ	160,350	MUL-YS	5面 1コイン
ツインイーグル	2,084,600	でーもん	
スーパーリアル麻雀	59,600	だいじ	2人目
アサルト	270,750	ODA	7面
ハレー彗星	619,810	仁木達也	
火激	9人目	TA	
獣王記	385,600	S.K	

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
迷宮島	2,965,000	Mr.まさし君（カッパ球団所属）	ALL 夢袋10万10万10万
アサルト（ニューバージョン）	772,950	キックルは彼の兄弟と見た! JAQ!	ALL
P-47（1P）	2,017,000	そんなに私の褌ぎが見たいの?まさし君	2-6
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	4,194,200	Genさん	6-5 エブリ15万
ローリングサンダー（ニューバージョン）	676,560	カッパがライバル Mr.DR!君	ALL
チェルノブ	382,000	20才過ぎたらLPはやめたいねサイコ君	ALL 私はもうやめたぞ
エンデューロレーサー（シットダウン）	4'22"29	そこだアアアッ! 吸血カッパアアア!	ノーマル ALL
スーパーハングオン（シットダウン）	2'48"74	AGF-AFT	ビギナー ALL
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	316,200	たかやな㋐ 改め Mr.パジャマ君	くされ外道パターンALL
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	521,230	カッパ・ザ・リパー（切り裂きカッパ）	ALL ライフ3つ

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,185,500	KMC-KCN	5周8面
超絶倫人ベラボーマン（バージョンB）	379,300	ILG-NEO MKII	ALL
ファイナルラップ	2'30"56	KMC	
アサルト（ニューバージョン）	629,850	SO	
ギャラクシーフォースII	609,250	MIS-DARKELF	2面
地獄めぐり	454,620	URX-UHY 1/2 面相	6丁目
P-47（1P）	1,270,300	MIS-DARKELF	2周2面
バーディトライ	18ホールアウト+1	SRX	
ドラゴンニンジャ	155,100	E.I	

ゲームセンタープレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	2,046,860	只今アルバイトをさがしてるDOUGO!	ALL3設ノーマル・残7
★功里金団	794,700	点カセがぜんぜんあまい DOUGO!	ALL ノーマル
航空騎兵物語	1,060,300	EXT-CPU	ALL 3設ノーマル
西遊降魔録（1P）	805,590	RVS-MAX!	ALL・悟空 3設ノーマル
西遊降魔録（2P）	900,820	SSC-ONO! SSC-ASP!	ALL 悟空と沙悟浄
1943改（1P）	4,651,260	あれからぜんぜん伸びないPC-ZIN	ALL・モビ×2ノーマル
1943改（2P）	6,356,560	RVS-CHANI RVS-FIN	ALL モビ×1
ダッシュ野郎	208,650	RVS-MAX!	ALL・1位×2ノーマル
ワールドスタジアム	13-0	K.T	3回コールドガイアンツ
コンチネンタルサーカス（アップライト）	6,054,940	EMG-きゅ〜う°ヒットもよろしく!	ALL雨×3 ノーマル1位

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★グロブダー（イージー5機・5万eve）	3,361,410	龍(保谷の帝王) オニオンてなんすか	1クレジット ALLクリア
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,584,800	さるいぢめ ㊚（88を買った男）	3-8 ローンに追われる
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	2,858,400	帝王の弟子 ㋪（ふとん未使用）	5-7 バクに食われた
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	4,785,400	HYPER(タッパー) VAXめの弟子	8-4 タッパーはずし!
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	379,400	HYPER-たからちゃん	ALLクリア
アサルト（ニューバージョン）	885,650	SAT-ILS（妹に部屋をとられる）	1コインクリア・EE
ラビオレプス（エキスパート・2P同時）	6,000,000+α	さる&保谷の恥部・龍	タッパー糸山使用(ウソ)
魂斗羅（7人設定・ロースコア部門）	1,103,500	RAT-すぎ（今度教育してあげる♡）	1コイン ALLクリア
麻雀クリニック	3人抜きざんす	つかんぽ㋟. SAT-ILS. fam	俺は4人目が大っっ嫌いだ
迷宮島（3人設定・ノーマル）	2,824,500	ぴいにゃ	ALL2タコ残16万

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	989,600	AKI	2-7
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,547,700	KAD	3-8
迷宮島	2,075,300	NASKA-AGK	ALL 入荷三日目
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	401,000	VINSENT	ALL
究極タイガー	10,000,000+α	FGK-らんま	エリア999 5-3
P-47	1,825,700	WAKA	2-7
地獄めぐり	764,780	WANCHAN.M	7丁目
アサルト（新バージョン）	773,650	NASKA-AGK	
バーディトライ	−9(63)	AJAX	ホールアウト
グロブダー	338,800	AJAX	76面

MMER"です（会長はSPR-SHOT氏）。

★PC西荻(東京)

●日曜，祝日のAM10：00.!!西荻店に集合しましょう。中央線西荻窪駅北口下車交番裏すぐです。

★プレジャーキャッスル(東京)

●西遊降魔録，クリアすると50万点入るのですが，入らないバージョンもあるのでしょうか？

★亀戸CH(東京)

●KPCが夏コミにでます。気軽に遊びにきてください。

(KPC-わんだ&YGF-EMU)

★PC早稲田(東京)

●ベラボーマンの「くされ外道パターン」とは，福引男初登場の2面で彼を殴って怒らせ，以後アイテムなしでクリアするというものです。スリル満点ゆえぜひお試しあれ。

★東久留米CH(東京)

●龍くんがグロブダーをオールクリアしました。やりはじめて4か月＋αですよ。しかし流石（さすが）のナムコもオールクリアがでるとは思わなかったんじゃないすか（このゲー

ゲームセンター１０１　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★リングの王者（1P）	5,496,000	FGK-早乙女乱馬	パワー546 残りALL
★ダッシュ野郎	245,420	FGK-ダッシュ野郎 TOM!	ALL1位5回 NY18位
地獄めぐり	スコア不明	ザ・ヘッドマスターズ	5丁目
航空騎兵物語	304,000	ラリーバイク・0点	5面
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,162,700	PACさん，TEL ください。	2-8 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	5,806,700	FGK-TOM	11-8 エブリ15万
アサルト（ニューバージョン）	771,750	FGK-SOH	ALL
リングの王者（1P）	アラにピンフォール勝ち	FGK-ミスター・パーフェクト	ALLランク ノーマル80
ダッシュ野郎	NY1位でゴール	FGK-早乙女玄馬	ALL
西遊降魔録（1P）	761,970	FGK-Dr.きんぶる	ALL 沙悟浄

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン	318,100	DAZ UNI B・I	1コイン 30面
地獄めぐり	723,980	ZAP	
ツインイーグル	3,689,500	DAZ UNI 本田	ALL
P-47（1P）	757,100	DAZ UNI AHA	7面
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	955,200	DAZ UNI	3-1 エブリ7万
アサルト	830,150	DAZ UNI B・I	1コイン ALL
究極タイガー	10,000,000+α	DAZ UNI B・I	5周目1面
悪魔城ドラキュラ	999,900	DAZ UNI 本田	6周目 1面
上海	808	DAZ UNI HONDA	5面
ビジランテ	999,990	DAZ UNI 本田	ALL

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（旧・1フォースフィールド）	1,813,800	ARC-SPYBOY	3-8 エブリ7万
グラディウスII（旧・2フォースフィールド）	1,395,600	ARC-S・Hに20万かけた，RVI	3-4 エブリ7万
グラディウスII（旧・3フォースフィールド）	2,495,500	ARC-NEW	4-8 エブリ7万
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	2,444,300	ARC-AKI	4-8 エブリ7万
地獄めぐり	827,250	ARC-SPRBOY	7面
航空騎兵物語	986,500	BIG BAN	クリア
西遊降魔録（1P）	768,150	RAY	クリア
943改（1P）	4,145,190	ARC-工藤静香	クリア
P-47（1P）	1,017,100	H・M	
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'47"61	ARC-復活!! RVI-KT.	ジュニア 敵車イージー

ウィルトークタイトー新潟店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
航空騎兵物語（1P）	296,500	E.M.愛	5面
ラストデュエル（1P）	254,650	E.M.愛	1-6
1943改（1P）	4,553,550	E.M.愛	全面クリア
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	260,500	DNT 五代春香	面数不明
リングの王者（1P）	5,487,000	FGK-おたっきい㊕	全面クリア 残545
地獄めぐり	409,650	阿部君	6面
功里金団	612,500	E.T	4面クリア
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	707,200	英一郎	2-4
P-47（1P）	674,200	AAC	7面
忍者ウォーリアーズ（1P）	430,720	ごたけん	ALL 永パなし

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-57-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ベラボーマン（バージョンC）	348,600	女の子	31面
地獄めぐり	1,202,330	JNY-NUT	BOS（7面）
P-47（1P）	1,435,900	SETTI	13面
レイメイズ（ノーマル）	1,422,380	ZAP	1コイン
上海	654	XYZ…	4面
迷宮島	272,600	JNY-男はだまってP	7面
ぶたさん	800,120	ともちん	
チェルノブ	389,400	きよたん	
ワールドスタジアム	113勝21負7分	明日香（L&B）	通算成績 7月9日現在
アサルト	746,750	DAZUNI-BI	11面

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	824,890	恵一 and 恵美	ラストのししまい
超絶倫人ベラボーマン	398,500	マイナーTAN㋮	ALL
レイメイズ	2,100,290	MBX-Sir	ALL 難易標準設定
アサルト（ニューバージョン）	847,650	E.R.	ALL
バーディトライ	−11	恵一 and 恵美	ホールアウト
西遊降魔録	737,140	BaltanSan	ALLクリア 1コイン
迷宮島	2,210,250	39面に激怒している川島	1コイン ALL
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,750,900	H.I.M㋮	3周目8面
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,336,700	PIP	3周目8面
上海（2P）	1,252	JAM & NSR	

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
迷宮島	2,204,600	ずんたたばあっち	1コイン ALL
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	370,000	ずんたたばあっち	30面
アサルト（ニューバージョン）	631,900	ひばり"富永みーな♡"ゆたか	ALL 3機設定
地獄めぐり（ニューバージョン）	1,739,110	ずんたたばあっち	ALL 5人設定
P-47（1P）	2,213,200	SOUSUI	2-8
アフターバーナーII	ヒット 1,446	TTL	ALL
西遊降魔録（1P）	734,810	鉄人J	ALL
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'54"32	ずんたたばあっち	ヨーロッパ 55秒イージー
レーザーウォー（PB）	11,965,660	ずんたたばあっち	ジャックポット約5回
スーパーリアル麻雀PIII	77,000	謎のお方	イージー

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
迷宮島	2,601,650	DAZUNI 中もちょ	1コイン ALL
地獄めぐり	1,763,750	DAZUNI 中もちょ	ALL 残4人
P-47（1P）	1,233,800	SETTI	10面
西遊降魔録	270,000	DAZUNI よしかずくん	5面
ファイナルラップ（1P）	2:28:56	MOBY-D	
ファイナルラップ（2P）	2:27:16	MOBY-D	
ファイナルラップ（3P）	2:23:88	MOBY-D	
ファイナルラップ（4P）	2:26:61	C & P ILM	
モンスターランド	7,077 ゴールド残し	DAZUNI TN-KO	ALL
究極タイガー	8,763,660	DAZUNI 中もちょ	エリア840

パソコンシティ２０００　長野
長野県伊那市大字伊那3446-21　☎0265-73-6226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（旧・3フォースフィールド）	1,118,700	Y・O	2周目8面 1コイン
ミスターヘリの大冒険	287,830	CCE	1コイン 6面
R・タイプ	714,100	サギ横林	1コイン 2周4面
レインボーアイランド（エキストラ）	6,822,600	サギ横林	1コイン 27面
究極タイガー	723,600	ナンノこれしきタダチ君好き	1コイン 5面
スーパーリーグ	1,563,260	T・F	1コイン 最終(1×0)
イグジーザス	726,180	伝説の男	1コイン 4面
ドラゴンスピリット	822,300	ハイパーナイトストレンジャー	1コイン ALL
西遊降魔録（1P・同時プレイ）	504,280	サギ横林	2コイン ALL
西遊降魔録（2P・同時プレイ）	500,100	SEX.Y キオノ	2コイン ALL

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	344,700	くまさん梶川(ばあっちさんありがと)	30面
P-47	1,141,200	くまさん梶川-汽車時間がない～	8面
獣王記	227,600	鉄神"J"	3面
UFO戦士ようこちゃん	634,300	USY	3面
西遊降魔録	294,600	鉄神"J"	5面
ホットロッド	302,840	富山のかんじい	1コイン
アフターバーナーII	ヒット 1,186	くまさん梶川-(獣王記変身)	
上海	700	越村	健康
ミスターヘリの大冒険	563,190	高橋ならぬ高林名人の友テニス部白山人	ALL
サンダーブレード	5,121,440	OSA	ALL

がらんがらんＧ　長野
長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎0265-83-4123

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	931,760	PIP	7面ボス
ストリートファイター	465,400	PST HIROちゃん	9人目
モンスターランド	残G 4,424	有頂天	ALL
☆F-1ドリーム	ポイント92	Lucky7 1/2 TM SUPERLEE2	F3000 20 ALL
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	285,100	FABLS かちゃく	26面
忍者ウォーリアーズ（1P）	342,190	PST HAROちゃん	6面 ALL
アウトラン（デュアルウェイ）	4'38"40	TINY.MID fromパラス	ノーマル VerII
ぶたさん	721,430	ATM-Aries なんの㋤	ALL
ギャラガ 88	1,187,700	ATM-TEL²7	ALL ワープ×5
アサルト（ニューバージョン）	664,550	PST㊥ metroRR!	ALL

ＹＰエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ			
アサルト	755,550	HCM-MOLE	ALL
アフターバーナー	65,890,860	N.F	
航空騎兵物語	402,900	S.Y	6面
超絶倫人ベラボーマン	367,000	茶羅	ALL
ワールドスタジアム	1PL-G 2回コールド	KNINHT	
熱血高校ドッジボール部	5,640,200	石井匠（ALZ）	3周目 アイスランド
エースアタッカー			
チェルノブ			
ソニックブーム			

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,532,100	SHS-Y.N	3-8
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,185,800	SHS-PFN	3-4
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,419,200	SHS-PFN	3-8
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,588,100	SHS-㋐	3-8
1943改（1P）	2,841,630	SHS-PFN	1コイン 大和
1943改（2P）	6,383,110	SHS-PFN&㋐	ALL モビ×0
航空騎兵物語	1,066,700	SHS-Y.N	
A-JAX	1,514,700	K.T	7面
ストリートファイター	563,300	TUBOUTI	ALL
沙羅曼蛇	872,500	Y.S	1周クリアの最高点

ゲームコーナーマカオ　長野
長野県長野市石堂東1365 ロイヤルホテルB1　☎0262-24-4038

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	7,635,900	ARC-ずっちょん（学校祭大嫌い!）	12周目8面 タコミスゥ!
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,837,100	パロディウスII ずっちょんの野望	3周目8面 笑えます……
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	10,000,000+α	ARC-ずっちょん	16周目4面 残機31機
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	現在の所申請者無し	記録申請お待ちしてま～す	エブリ15万 4機設定
1943改（1P）	3,771,270	ARC-いなりやまおんせん美人ERY	ALLモビ1 まだまだ甘い
1943改（2Pトータル）	4,910,850	B.B & ARC-稲荷山温泉美人ERY	ALLモビ無 まだまだ甘い
超絶倫人ベラボーマン（バージョンB）	356,900	PRACTICE-UMA	ALL 1コイン
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990+α	よく来るお兄さん N.O	ALL念願の当店初クリア
レイメイズ（ランク：ノーマル）	416,740	CRX-川崎亜紀♡（かいじゅう）	青ONLY
地獄めぐり	現在の所申請者無し	記録申請お待ちしてま～す	水パあるって本当ですか?

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト（ニューバージョン）	795,950	K-NAO	ALL
シルクワーム	1,521,400	NC-NO.39	8面1コイン ジープ
迷宮島	1,185,000	おちばやし	25面 2機設定
上海（1P）	650	ふじてん	5面
ワールドスタジアム	13-0	NARUMI	3回コールド 相手全員三振

ム、１千万のケタあるんですかね）？
（ＮＢＲ-Ｍ）

★ゲームセンタープレイシャトー(神奈川)
●ファイナルラップ６人プレイ・イベント実施！
●ゲーム・スタッフ募集中！

★プレイアイシー鶴巻(神奈川)
●山形より遠征にきてくれた鈴木さん，ありがとう。

★ＰＣ金沢(石川)
●当店よりグラIIの基板が盗まれました。非常識にもほどがあります。あなたがもし良心というものを少しでも持っているのならすぐに返してください。

★ゲームインカナザワ(石川)
●ワンダーモモ、サイドアームが50円コーナーにリバイバルしました。

★朝日町ＣＨ(山梨)
●当店では，夏休み中のアルバイトを募集しています。高卒以上でゲームの好きな人大集合!!

★がらんがらんＧ(長野)
●究極タイガーで７面のボスのデモ，カラーボールの色の変わりかたがちがう。青→

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	1,797,740	WAD-舞那	ALL
迷宮島	2,640,300	WAD-舞那	ALL
アサルト（ニューバージョン）	767,500	K-NAO	ALL
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,427,200	SPREAM-FKS	3-4 15万エブリ
グラディウスII（旧・2フォースフィールド）	1,199,500	SPREAM-FKS	2-8 7万エブリ
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,625,100	SPREAM-FKS	3-8 15万エブリ
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,680,700	SPREAM-FKS	3-8 15万エブリ
ツインイーグル（1P）	2,696,400	WAD-舞那	ALL
P-47（1P）	2,881,500	SPREAM-FKS	3-6
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	1コイン 全面クリア	WAD-舞那	集計打ち切り

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	51,450,770	VAL・CARNI ゲーム・フリークス	4'51"96
アフターバーナーII	32,637,110	アレッサンドロ マニーニ	イージー3機
ギャラクシーフォースII	1,859,150	SOS	イージー 9000PT
西遊降魔録（1P）	261,590	VAL・CARNI ゲーム・フリークス	4機
エースアタッカー	2NDマッチ 15-4	アレッサンドロ マニーニ	イージー
超絶倫人ベラボーマン	317,100	ERG	イージー パワー8
グラディウスII（旧・1フォースフィールド）	583,800	VAL・CARNI ゲーム・フリークス	ノーマル5機 2周-2
グラディウスII（旧・2フォースフィールド）	522,900	VAL・CARNI ゲーム・フリークス	同上 1周-?
グラディウスII（旧・3フォースフィールド）	732,900	同上	同上 2周-4
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	1,186,200		2周目8面

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
獣王記	287,100	EIJI・金井	4面 ノーマル
R・タイプ	1,443,400	TATSUYA・伊藤	ALL
アサルト（ニューバージョン）	936,100	TATSUYA・伊藤	ノーマル ALL
迷宮島	1,231,450	SHOUICHIRO・宮越	26面 ノーマル
虎への道	39,400	TETSUYA・平松	途中最高 99,920点小島
リベンジオブDOH	1,323,530	HIROYUKI・小出	ALL
ワードナの森	1,745,490	MAKITO・後藤	
チェルノブ	211,700	YUFUJI・伊藤	
クロスシューター	3,065,200	YOSHIAKI・平井	
ファンタジーゾーンII	517,400	NOBUAKI・須野	7面

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	1,929,070	F,Z	ALL 残7,1ミス
迷宮島	2,552,150	ELPEY-SPLENDI	ALL
獣王記（1P）	453,500	NSR	5面
獣王記（2P）	896,600	BB & STY	5面
1943改（1P）	4,789,300	スカットさわやか測量部	ALL モビ×4
1943改（2P）	6,649,190	PHOENIX & SPLENDI	ALL モビ×3
ラストデュエル（1P）	649,550	ELPEY-REX	ALL
ラストデュエル（2P）	755,950	ELPEY-REX & STY	ALL
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,127,500	片桐麻美(更科組)	2-8
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,840,800	ELPEY SPLEND!	7-8

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,881,300	AKI	6-8
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	329,600	cTAKADA	
地獄めぐり	1,512,700	JAM	残機3人 1UP-O
★アサルト（ニューバージョン）	945,950	NOB,TAT	全11面クリア
上海	398	HCM-MOLE	
西遊降魔録（1P）	297,320	HCM-MOLE	イージー 3人設定
迷宮島	2,077,950	HCM-てった	全40面クリア
パーディトライ	18ホールクリア -13	LARS	-15はいく

プレイシティキャロット四日市店　三重
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	517,100	CSR-BOZ	クリア
超絶倫人ベラボーマン（同上・レベル4）	256,800	CSR-BOZ	クリア1C 最強ランク
★迷宮島	2,983,700	UUUた	クリア 10万×3
地獄めぐり	2,048,400	GMC-STIた	クリア 残7人
アサルト（ニューバージョン）	743,800	RAY	クリア
ドラゴンニンジャ（1P）	406,200	EAST-RVV	クリア 3人設定
西遊降魔録（1P）	774,530	EAST-RVV	クリア 残1
レイメイズ	2,322,900	とよだくん	クリア鏡無 ハード設定
スーパーリアル麻雀PIII	155,900	DEWざき なおき	1コイン
ガントレット（1P・ELF）	10,000,000+α	HCM-FOX	レベル 270+α

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ホットロッド	301,711	松下友美	
P-47（1P）	1,000,700	(望月紀嘉) KNY	エリア8 1C1P
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	1,418,900	望月紀嘉	3-4
コンチネンタルサーカス（ノーマル）	6,523,680	KNY-うらさき	
航空騎兵物語	332,500	Dream-FAP-薬々美	5面
超絶倫人ベラボーマン（バージョンB）	360,900	NJP-A'VGS-沙羅	
ラストデュエル（1P）	547,650	NJP-A'VGS-沙羅	2-5
ファイナルラップ（1P）	2'31"95	RLZ	
ダッシュ野郎	165,470	コンドウ (N,K,K)	7面
獣王記	569,800	AUT	1コイン ALL

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ギャラクシーフォースII（DXタイプ）	3,542,540	超人ばあ〜	S 1ALL ノーマル
メルヘンメイズ（エクステンド無し）	625,280	LGI	クリア ロケテスト
迷宮島（40面バージョン）	2,834,200	UUUた	3機設定 クリア
地獄めぐり（ロム交換済）	2,133,850	ルート2	3機設定 ALL 残8
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	3,746,600	HCM-POTSU	6-8 F エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,399,300	BROS-今枝だ!	6-3 F エブリ15万
アサルト（ニューバージョン）	927,500	NOB-TAT	ノーマル クリア
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	502,800	SPC-BOZ	クリア
アームドF（ロケテスト中）	1,538,400	名人(ZKS)た	クリア
獣王記（2P側服着用バージョン?）	78,800	テストプレイ(やはり2P服着てるよ)	2面でやめた（服着てる）

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	409,800	ちなみ	1コイン ALL
地獄めぐり	1,586,490	長瀬の使者	1コイン ALL残4
★1943改（1P）	5,211,490	HCM-FOX	1コイン ALL
1943改（2P）	5,970,650	参考マシンRとT	共に1コイン ALL
ダッシュ野郎	193,820	DAN	1コイン 8面(N,Y)
P-47（1P）	3,671,400	参考ハカイダー	1コイン 3-8
リングの王者（1P）	5,237,700	EAST-MAX	1コイン ALL
アサルト（ニューバージョン）	706,200	EAST-RVV	1コインALL (EE残1)
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,611,700	RAM-SYO	1コイン3-5エブリ20万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,689,100	長瀬の使者	1コイン3-8エブリ20万

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	363,200	RCZ	32面
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	645,000	しょうごくん	2-4
1943（1P）	2,765,460	とりい	クリア
西遊降魔録（1P）	272,640	おちばやし	あとわずか
レイメイズ	292,500	あつい	
チェルノブ	114,300	限界	4面
レインボーアイランド（エキストラ）	1,937,200	ひろうこんばい	
究極タイガー	721,000	不明一号	
アサルト（ニューバージョン）	385,800	不明二号	
迷宮島	893,300	ノイローゼ	16面

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト（旧バージョン）	831,800	ASG-Y,W	ALL
迷宮島	1,090,250	XYZ	20面
ワードナの森	3,816,910	XYZ	月の剣
地獄めぐり	929,790	みっきー	クチ目
超絶倫人ベラボーマン	366,300	K,N	1コイン
スーパー魂斗羅	10,168,680	M,T	1コイン
グラディウスII（1フォースフィールド）	1,153,100	SATOMI-I	2-8
グラディウスII（2フォースフィールド）	937,400	SATOMI-I	2-5
グラディウスII（3フォースフィールド）	1,615,100	RNM	3-8
グラディウスII（4フォースフィールド）	2,358,500	MINS	4-8

ジョイランドタイトー草津　滋賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ウォーリアーズ	404,340	LXV	ALL ノーマル
航空騎兵物語	844,900	NNN-STRよ	2-5
F-1ドリーム	20+33+33 総合86pts	KIL	ALL
コンチネンタルサーカス	6,718,320	ほっけ	日本GP優勝
究極タイガー	9,461,640	NNN-STRよ	4-9 エリア924
1943改	4,420,070	LXV	ALL
地獄めぐり	1,050,910	KIL	ALLボス
★ラストデュエル	759,900	NNN-STRよ	ALL
リングの王者	2,836,000	LXV	ALL
功里金団	744,400	渡部昌一	5面

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	362,300	ZIE.	クリア
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	386,600	ZIE.	31面
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,644,500	M,A江	3-8
ファイナルラップ（1P）	2'28"33	AGFじ	4周設定
迷宮島	1,549,650		2機設定 26面
地獄めぐり	1,477,170	・F・	クリア
西遊降魔録（1P）	766,990	MYU	クリア
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,533,400	江戸屋猫八じつは,M,A	3-4
迷宮島	1,120,000	金屋茶太郎	21面 5回目
アサルト（ニューバージョン）	813,950	ASG-YW	クリア

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン	290,000	LMC-No.2 TOM2	24面
火激	全面クリア	LMC-No.00 K,O,W	1コイン
モンスターランド	3,990,860	K,S	3,282 ゴールド
ビジランテ	114,500	那須君はもっとまじめに!	
P-47	44,560	佐山は早く限定解除	
アサルト	337,600	中じーはイースのやりすぎに注意。	
ドラゴンニンジャ	337,600	加藤くん早くバイクを買いましょう!	
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	940,800	K,S	2-8
究極タイガー	532,430	ばあさんだよ〜ん。	
ワールドスタジアム	13-0(G-Bu)	LMC-No.1 神様	2回コールド

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,441,900	Sgt,Pepper	3-5 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,052,500	山路真吾	2-8
地獄めぐり	1,511,660	Sgt,Pepper	1コイン ALL
アサルト	712,450	Sgt,Pepper	1コイン ALL
西遊降魔録	225,990	TALL-P	5面
麻雀学園	311,500	あすか	1コイン 8面&9面

黄→赤→緑のはずが，黄→赤→緑→赤になっている。　（P.ST㊞発見者PAL）

★ハイテクセガ豊川(愛知)

●夏期特別キャンペーン。三角クジではずれると麦茶一杯（当たりは1クレジット・サービスだよ）！

★星ヶ丘CH(愛知)

●新担当のKNIGHTです。ただ今，ワールドスタジアム・リーグ戦，ワールドカップ個人対戦など，新企画で盛りあがっています。新しい風の吹く星ヶ丘へ，ぜひ遊びにきてください。

★ゲームプラザイエローハット(愛知)

●トップ・プレイヤーによるゲーム攻略ビデオ，作成・上映予定あり!!

●PIIIのインストラクション・カード，パクってったやつ，早く返せ!!　（店員）

★PC四日市(三重)

●コンソレット筐体が30台になりました。ギャラクシーフォースII入荷予定。また，夏休みには各種イベントを行なう予定です。

★PC関大前(大阪)

●8月末より店内改装のため，数日間お休みさせていただきます。新装開店後もよろ

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト (New)	363,300	Sasaki	ノーミス ALL
地獄めぐり	1,878,910	M,BOY	2ミスALL
迷宮島	2,040,300	POL君が手伝って くれた水島みーな	5ミスALL
グラディウスII (新・3フォースフィールド)	5,549,300	BOM と M,M	10-4 ③ F・F
A-JAX	825,500	Lille	2ミスALL
オペレーションウルフ	503,250	D,I	2-4
☆P-47	10,000,000+α	GEK	10-2
超絶倫人ベラボーマン (バージョンC)	413,300	TURKEY	1コイン ALL
スーパー魂斗羅	11,090,120	つとむ	2-4
シルクワーム (ジープ)	10,000,000+α	TNK from 高槻	

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82　☎075-642-3348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ウォーリアーズ (1P)	344,900	焼肉の金と均と寺内 伸ちゃ〜〜ん	ALLクリア
忍者ウォーリアーズ (2P・1P)	367,050	焼肉の銀と均と寺内 伸太郎ちゃ〜〜ん	ALLクリア
1943改	3,662,370	Y,Y.	ALLクリア
ストリートファイター	1,025,400	三宅まことだよ! 2PLAYもあり	ALLクリア
コンチネンタルサーカス	5,182,240	No.10ハインド・キル	日本GPクリア1位
地獄めぐり	640,830	7月28日は・・・ 南野のコンサート。	ALLクリア
功里金団	603,500	山村一馬じゃなくて 壱岐均	1コイン ラストボス
レインボーアイランド	9,999,990	Y,Y	ALLクリア
A-JAX	729,900	金金金金金金金金金 金金金金金金金金金	ALLクリア 1コイン
獣王記	440,900	金金金金金金金金金 金金金金金金金金金	1コイン ラストボス

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
上海	1,006牌		7面
グラディウスII (3フォースフィールド)	908,300	PHOENIX	2-7
ワンダープラネット	246,400	AHO	10面 1コイン
究極タイガー	1,433,370	GIN	1コイン エリア161
スーパーハングオン (シットダウン)	2'50"43	SRI-直4634号	ビギナー
ワールドスタジアム (3回コールド)	L57-3W	ゆうちゃん♥	2コインタイムオーバー
バブルボブル (1P)	5,563,530	NAO	ザップ1回
究極タイガー (大道芸部門)	784,160	GIN	赤のみ 1コイン

ゲームプラザとよなか　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	1,412,130	GP,T-6時の男	ALL残2人 ノーマル
1943改 (1P)	4,597,250	FREEDOM- HURRIKANE	ALLモビ2 ノーマル
功里金団	417,850	J,J	ALL ノーマル
P-47 (1P)	1,025,600	FREEDOM-Can	8面 ノーマル
ダッシュ野郎	224,200	GP,T-6時の男	ALL ノーマル
レイメイズ	1,695,300	ばやはら	ALL鏡なし ノーマル
コンチネンタルサーカス	6,228,640	GP-T-三代目	ALL1位 ノーマル
忍者ウォーリアーズ (1P)	447,660	FREEDOM-Can	ALL永久なしノーマル
ツインイーグル (1P)	1,949,900	GP,T-三代目	ノーマル
レインボーアイランド (エキストラ)	14,064,550	GP,T-MAX	32面 ノーマル

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	2,089,910	SAMT-T,K (河合)	ALL
超絶倫人ベラボーマン (バージョンC)	459,800	AMEC-YPKN	ALL
アサルト (ニューバージョン)	818,450	AMEC-餌植された STO	ALL
迷宮島	2,667,150	DLF-EXAM FAN-STR	ALL
P-47	1,967,000	SAMT-T,N	2-7 (15面)
レイメイズ	2,095,290	DLF-AMADEUS- DIS	ALL
グラディウスII (新・1フォースフィールド)	1,727,200	Exteme-S,S	4-4 エブリ15万
グラディウスII (新・2フォースフィールド)	1,253,600	DLF-ZTT-BOM	3-4 エブリ15万

ビデオゲーム・レーダー　大阪
大阪府東大阪市吉松2-1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダッシュ野郎	157,120	佐野考義	7面
忍者ウォーリアーズ (2P)	329,570	LOVELYANGEL	6面
コンチネンタルサーカス	2,922,960	SWAT・DGN	6面スペイン
功里金団	541,900	LOVELY ANGEL	5面
レインボーアイランド (エキストラ)	83,215,420	岸和田の家治(兄)	ALL 残機4
フルスロットル	169,060	ミスターZ	1'58"38

ハイテクセガ103　大阪
大阪府堺市北瓦町2-1-28　☎0722-21-7266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII (1面スタート)	3,341,240	GCF-ベーマガには だまされた!	激怒頂点 ALL
ギャラクシーフォースII (3面スタート)	3,232,910	ARIX-川本	ALL
アサルト (旧バージョン)	914,300	ARIX-わしが EKだ!(FR.)	CP有 ALL
UFO戦士ようこちゃん	617,400	ARIX-D,S (A,I)	ALL 永パせず
グラディウスII (新・4フォースフィールド)	3,360,600	ARIX-極悪コンビ 諸星&ボストン	6-3 エブリ15万
グラディウスII (新・1フォースフィールド)	1,296,500	ARIX-氷がライバル㊙	3-3
グラディウスII (新・4フォースフィールド)	3,378,300	ARIX 極えぐるンビボストン&諸星	5-8
超絶倫人ベラボーマン (バージョンC)	420,900	ARIX 川本だい (A,I)	ALL 1コイン
獣王記 (2Pトータル)	259,300	ARIX-諸星1P & EXP2P㊙	SUN面
リードアングル	81,450	ARIX-紙のような男㊙	入荷3日め

ハイテクセガ神戸店　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19　☎078-391-5712

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII (デラックス)	3,015,820	Extreme- LIZARD	ALL 1〜6面
アフターバーナーII	1,409	V-MAX-FRX	ALL
超絶倫人ベラボーマン (バージョンB)	371,100	XXX-ALL	ALL 1コイン
獣王記	313,000	大西良拡	ALL 1コイン
UFO戦士ようこちゃん	698,300	Extreme-Artemis	3面ボス
パドルマニア	106,500	CIS-ART	ALL 初心者用
エースアタッカー	FINALクリア	Extreme-A,I	
スーパーハングオン (ミニライドオン)	4'58"47	RZ-36 これ以上無理	アジア イージー
アウトラン (デュアルウェイ)	4'38"37	ARIX-LINDA	／、、、
アルカノイド	1,046,200	ベクトル宮藤	ALL

アミューズメントファンシティーローレンⅠ　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オスカー	311,400	AGK玉姫	ノーミス クリア
ペーパーボーイ	453,559	野々村和記	ハードウェイ
アフターバーナーII	58,721,240	ORS-Y,O	ノーマル
上海	404	ORS-Y,O	2面クリア
サンダーブレード	4,122,210	BASTERD	ノーマル
忍者ウォーリアーズ	260,340	LAY	2P患者
超絶倫人ベラボーマン	364,600	OBA-的場	全面クリア
忍	276,000	堀井健	
アサルト	651,650	西貫也	9面クリア
飛翔鮫	898,390	吉田あきら	20面クリア

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII (新・4フォースフィールド)	1,301,300	APEX-K,E	3-6
グラディウスII (新・4フォースフィールド)	826,900	AHO	2-7
ベラボーマン (バージョンC)	374,000	APEX-VTR	1コイン 全面クリア
地獄めぐり	1,437,310	MOD	1コイン 全面クリア
迷宮島	1,320,400	MRX	1コイン 26面

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	469,130	島	6面
1943改	4,041,880	須方	ALL
功里金団	295,650	末吉	
迷宮島	1,190,750	島田	21面
ラストデュエル	293,350	時信	6面
獣王記	222,000	須方	3面
超絶倫人ベラボーマン	183,700	島田	19面
コンチネンタルサーカス	5,422,670	今泉	
上海	646	三宅	
チェッカーフラグ	420,020	島田	F1,3

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山
岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎0864-21-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェッカーフラグ	546,300	NJP-㋩ NIS!!	クリア
リングの王者	2,115,900	M&M,W	1人P クリア
ラストデュエル	620,950	NJP-㋩ NIS!!	全2周クリア
UFO戦士ようこちゃん	999,999	NJP-㋩ KAZUNOKO	3-2カウンターストップ
超絶倫人ベラボーマン	342,300	HCS-ALES	クリア
獣王記	573,500	NJP-㋩ NIS!!	クリア 1P
地獄めぐり	1,865,880	NJP-㋩ NIS!!	クリア
アサルト (旧バージョン)	934,050	NJP-㋩ NIS!!	クリア
ツインイーグル	2,874,000	NJP-㋩ Akindo	クリア 1P

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII (旧・4フォースフィールド)	1,779,900	RAVI-MAS	3-8 7万エブリ
グラディウスII (旧・3フォースフィールド)	1,126,900	YAN	2-8 7万エブリ
グラディウスII (旧・1フォースフィールド)	1,300,000	YAN	3-4 7万エブリ
超絶倫人ベラボーマン (バージョンC)	387,000	YAN	クリア 1コイン
地獄めぐり	1,846,480	YAN	クリア 残7人
究極タイガー	5,419,930	SIR	3-4
P-47 (1P)	2,078,600	YAN	2-7
迷宮島	1,136,750	RAVI-MAS	23面
ツインイーグル (1P)	2,429,500	YAN	レベル15
チェルノブ	347,550	YAE	クリア

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドスタジアム			
ダッシュ野郎	198,580	平本 天下の大学生	ALL (20位)
グラディウスII (新・4フォースフィールド)	1,429,900	AIA じみな相川金ちゃん	3周目 ALL
地獄めぐり	1,152,450	平本 天下の大学生	BOS
獣王記	376,900	VIP-小川 くまが好き!!	4面
虎への道	473,170	VIP-大野 (うるさいももた)	ALL
A-JAX	1,820,800	篠原ダルマ	ALL
スーパー魂斗羅	10,642,380	やっと終った モモンガ桜下	2-1
悪魔城ドラキュラ	293,000	AIA しぶい相川金ちゃん	2-4
迷宮島	1,385,550	平本 天下の大学生	

ゲームセンターチェックイン　広島
広島県福山市霞町2-4-7　☎0849-32-1415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII (新・1フォースフィールド)	1,067,900	ASO	2-8 エブリ15万
グラディウスII (新・2フォースフィールド)	629,500	TLHK-FGS	2-3 エブリ15万
グラディウスII (新・3フォースフィールド)	669,900	CMT	2-4 エブリ15万
グラディウスII (新・4フォースフィールド)	772,200	FM-3	2-4 エブリ15万
迷宮島	2,151,700	H・F	1コイン 全面クリア
アサルト (ニューバージョン)	671,950	FM-3	ALL
レイメイズ	2,111,290	南野静香 うっふ!	ALL ノーマル設定
超絶倫人ベラボーマン (バージョンB)	319,000	TLHK-FGS	R-31
地獄めぐり	1,121,240	YAN	ALLのボス あと一息
ダッシュ野郎	95,570	BOGY	

しくお願いします。　(店長：塚本)

★ハイテクセガ103(大阪)

●今，堺東がおもしろい？当店より南約100mのハイテク堺店もよろしく。

●ガントレット，720°入りました。今月中になくなる予定なので，やりたいかたはお早めに。　(ハイテク堺店)

●サンダーブレードの話の原因は某雑誌に載っていたエンディングと，こちらでのエンディングがちがうからです。エンディングだけちがうというのはおかしいのでは…。

★カントリーボーイ(広島)

●ダライアス（エキストラバージョン）が半年ぶりに帰ってきました。

★ゲームセンターチェックイン(広島)

●サークルを作ろうと思います。現在活動をされているかた，チェックインまでお手紙を!!　――常連客いろは

★ゲームキャロット住吉(長崎)

●当店では，服装や髪型のおかしい人，ツッパリ，不良等の入場を固くお断りしております。まじめな好青年諸君の安心して遊べる社交場となっております。

★ゲームスポット大橋(長崎)

ちまきや別館ワンダーランド　山口
山口県山口市中市町3-3　☎0839-22-0088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	372,000	NJP-TUC わやZUN姫	ALL 気が狂いそう
迷宮島	1,472,150	OMA 32面まで行ける	31面
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	798,000	D.J	2-7 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	713,800	K.K	2-4 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	934,000	D.J	2-7 エブリ15万
アサルト（ニューバージョン）	649,500	NJP-TUC ZUNちゃん	ALL
ファイナルラップ（1P）	2'36"91	NJP-TUC JUN	
ダッシュ野郎	115,320	NJP-TUC HAL.A	7面

ハイテクセガ大牟田店　福岡
福岡県大牟田市大正町1-2-10　☎0944-54-9637

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォース	10,000,000+α	GMCのBON天丸	R-1 イージー
ギャラクシーフォースII	3,164,720	GMCのBON天丸	ALL ノーマル
★獣王記	580,700	GMC-ALECK-ALK	ALL
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	340,200	OKA	ALL
西遊降魔録	273,960	KING	5面 ノーマル
アサルト（旧バージョン）	679,150	RVF	ALL
UFO戦士ようこちゃん	311,450	KING	3面ボス 永パ未使用
アフターバーナーII	ヒット 1,373	GMC-LAY	ALL 1ミス
忍（必殺部門）	拳王にケリを14 1発	GMC-ALECK-ALX	GMCのアレク作
ホットロッド	225,161	XYZ	1コイン 12面

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本
熊本県熊本市手取本町4-1　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'25"73	地獄の軍団 ハゲ	2人同時
アサルト（ニューバージョン）	906,650	小北君だよ～ん	イージー R ALL
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	914,100	GMC-NOR	15万エブリ イージー
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,732,200	GO-D・H・G	3-8 15万エブリ
迷宮島	2,326,550	パチプロゲーマー パチ夫くん	R ALL 3人設定
忍者ウォーリアーズ	1コインクリアーALL	なまことろてしーたけよーぐると田上	イージー
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	370,600	くねくね福列男 エマニエル浜田	E 12 ALL
地獄めぐり	832,350	パーツのぶたさん	R BOSS ノーマル
アサルト（ニューバージョン）	640,150	LAL-M	イージー R ALL
スーパーリアル麻雀PIII	73,300	またまたぶたさん	イージー

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（デラックス）	197,701,040	フォゾンー刻（FAN）	ヒット1056 3.9ナシ
ギャラガ'88	1,879,000	PSG-RUN	5-29クリア 1コイン
上海	710	T.AKAO	5回戦
アサルト（ニューバージョン）	642,950	Y.M.O	全面クリア
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	373,900	聖飢魔II	ALLクリア 1コイン
究極タイガー	3,343,230	大和さなえ	エリア360 2-5
R・タイプ	1,550,200	PSG-RUN	2-5
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,270,900	PSG-RUN	3-3
地獄めぐり	762,070	DSG-MAX	6面1コイン
P-47	1,241,100	LUM	9面1コイン

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	280,490	増川雅彦	5面
ライフフォース	973,000	岩下茂信	大型29インチ 2周目5面
グラディウスI	545,800	岩下茂信	2周目2面
獣王記	455,300	中原勇夫	5面
P-47	1,394,300	沢山弘幸	大型29インチ ALL2-3
アルゴスの戦士	727,000	田中一路	10面 20円 1ゲーム
スターフォース	2,114,400	浦本　正	大牟田16面
アウトラン	38,490,350	友田精作	5'01"40 デュアルウェイ
スーパーハングオン	26,866,120	山下邦人	5'21"21 ジュニアC
R・タイプ	615,800	前田　徹	S-8点かせ無 30円 1ゲーム

ゲームプラザ　熊本
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-0992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり（ノーマル）	2,029,830	Sniper MIU	クリア，ノーミス
☆P-47（1P・ノーマル）	10,000,000+α	Sniper KYO	10-5達成 残11
迷宮島（ノーマル）	2,896,300	G.M.C HSA	クリア，残1 3機設定
★チェッカーフラグ（ノーマル）	547,150	わしが鎌田博士じゃ C.M ヒゲピン	クリア 超かせぎあり
獣王記（1P・ノーマル）	574,100	MJN	クリア あと2千点
アークエリア（1P・ノーマル）	3,463,600	Sniper MIU	クリア あと1万点
バーディトライ（ノーマル）	-18	わしが鎌田博士じゃ C.M ヒゲピン	クリア
ゴールドメダリスト（1P・ノーマルア）	81,677	G.M.C. HSA	クリア 金メダル18コ
リードアングル（ノーマル）	323,490	G.M.C. BUG	クリア
ギャラクシーフォースII（シールド青）	3,339,540	Sniper JNA	クリア8～SD Xタイプ

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（スタンダード）	2'36"85	VAN..	2人プレイ
R・タイプ	1,197,600	・Z・!	ノーマル設定 ALL
アフターバーナーII（ヒット数）	1,106	H.U	ALL
アフターバーナーII（点数部門）	318,970,060	H.U	ALL
スーパーハングオン（ミニライドオン）	41,261,740	RYU	エキスパート 9'40"21
ストリートファイター（1P）	618,600	T.S	ALL
テラフォース	877,500	EIJI	ALL
沙羅曼蛇（2P）	10,000,000+α	魔JR	13周目5面 レベル最強
RF-2	206,920	K.T	ALL
フルスロットル	1,155,680	MrJ	3'49"41

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
迷宮島	536,100	永田哲也	11面
ぶたさん（2P）	531,405	タフマン大内 & 石坂和彦	全面クリア
ラビリンスランナー	176,950	浦川　聡	11面
エースアタッカー			
グラディウスII（ニューバージョン）	733,100	古野裕志	2-4
ラストデュエル	379,450	中原勇夫	2-2
P-47	1,070,700	岩永好正	8面
キック&ラン（1P）	ポイント24	小松　大	全面クリア
上海	392	沢山弘幸	3面
グラディウスII	657,800	永田哲也	8面

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	339,200	鬼ゃ～ずNMC馬場くん	27面
アサルト（ニューバージョン）	650,450	鬼ゃ～ずNMC馬場くん	ステージEE
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,022,300	KGP-NAR	2周目7面
上海	422	デヘ	
ギャラガ'88	678,710	鬼や～ずNMC馬場くん	5-25
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	748,410	KGP-NAR	ALL
ミスターヘリの大冒険	562,800	ウルトラセブン	イージー
シルクワーム（ヘリ）	623,900	ワイルドセブン	イージー
究極タイガー	928,600	セブンイレブンPM	ノーマル
1943	2,645,580	KGP-NAR	16面

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	1,618,970	BUI.	1コイン ALL
グラディウスII（ニューバージョン）	2,425,100	GMC.DURAN	4周目8面4-F エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,795,100	BUI.	3-8 エブリ15万
超絶倫人ベラボーマン	368,300	BUI.	全面クリア
超絶倫人ベラボーマン	342,100	POM.	全面クリア
アサルト（ニューバージョン）	719,350	S.L.W	全面クリア
アサルト（ニューバージョン）	663,400	SR.	全面クリア
P-47	1,159,700	BUI.	エリア10 2-2
迷宮島	2,267,500	BUI.	全面クリア ノーミス
ファイナルラップ（2P）	2'26"43	NIGEL	ALL

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	1,671,460	GMC-R・J	1コイン ALL残4
オペレーションウルフ	447,250	HILO	1コイン 2周目3面
1943改（1P）	4,219,920	IMO 前田徹	1コイン 大和クリア
1943改（2P）	5,766,430	Gマン・Dマン	1コイン 大和クリア
1943改（2P）	5,786,500	ILM & SI	1コイン 大和クリア
アサルト（ニューバージョン）	695,450	GMC-R・J	1コイン ALL残1
究極タイガー	4,331,120	NGB-あESP	エリア429 2-8
ストリートファイター（1P）	586,700	片岡正嗣	1コイン ALL
A-JAX	1,430,000	中島　稔	1コイン ALL
グラディウスII（旧・2フォースフィールド）	609,500	高　山	1コイン 2-4

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
地獄めぐり	1,151,210	NJP-MGF-EVE	1コイン 龍対狗炎火
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	293,200	NJP-MGF-TAKO	1コイン 30面
P-47（1P）	855,200	NJP-MGF-ZIN	1コイン 7面
アフターバーナーII（点数部門）	320,296,760	NJP-MGF-NYA	1コイン 全23面クリア
アサルト（ニューバージョン）	747,350	NJP-MGF-TARAKO	1コイン R.EE
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,502,100	NJP-MGF-NYA	3-8 ベリーハード
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	2,174,000	NJP-MGF-NYA	4-8 ベリーハード
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,542,000	NJP-MGF-NYA	6-8 ベリーハード
迷宮島	2,253,350	NJP-MGF-TARAKO	1コイン ALL
ギャラガ'88	1,222,740	NJP-MGF-ZIN	5-29 ALL

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII（DX）	2,154,870	G.M.C.ELS	ノーマル 8面
地獄めぐり	2,136,900	G.M.C.N.K	ノーミス ALL残8
迷宮島	2,492,250	G.M.C.ZYX-EX!	1コイン ALL
功里金団	2,091,410	G.M.C.NBA	5面
☆P-47（1P）	10,000,000+α	G.M.C.N.K	10-2
チェッカーフラッグ	537,290	G.M.C.FRP FOX-A COM	ALL
1943改（1P）	4,527,330	G.M.C.NBA	ALL
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,200,300	G.M.C.E.A	6-8
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	375,500	G.M.C.MPP まっぷぷ	ALL
★アサルト（旧バージョン）	1,042,050	G.M.C.ELS	ALL 限界近し!

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイメイズ	862,920	FX.	ALL ノーマル設定
Dr.トッペル探険隊	351,770	うる星狂	1コイン ALL
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	887,700	中野昭吾	2-4 エブリ15万
ファイナルラップ（1P）	2'32"21	FIGHTER	4周設定 BUGなし
アサルト（ニューバージョン）	625,400	FX.	1コイン ALL
ドラゴンニンジャ	109,400	名なし	4面
超絶倫人ベラボーマン（バージョンB）	199,300	うる星狂	1コイン 19面
ミスターヘリの大冒険	282,470	福田のひでちゃん	6面
P-47（1P）	787,700	PARK	7面
フリーキック	103,300	ゲッター2	9面

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンニンジャ	123,500	M・M	1コイン
獣王記	198,000	I・S	
究極タイガー	1,976,200	ぼっちゃん	
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990	ひでゆき	
アサルト（旧バージョン）	763,150	えっくす	ALLクリア
スーパー魂斗羅	10,596,000	T.JSHINGH	2-1
モンスターランド（ゴールド部門）	残りゴールド 5,639	やすじ	ALL クリア
グラディウスII（旧・3フォースフィールド）	686,000	かっぴ伊井	
グラディウスII（旧・2フォースフィールド）	614,500	K・T	2-1
グラディウスII（旧・1フォースフィールド）	772,800	K・T	2-9

●気軽にスコアを報告してください。待ってまーす（3Fカウンターまで，2FでもOK)。

★ゲームランド花丘(長崎)

●ル・マン24に続いて，アフターバーナーIIも2ゲーム50円になりました。テーブル・タイプでは，ベラボーマン，P-47他が2ゲーム50円に…。みなさん，遊びにきてください。

★ゲームプラザ(熊本)

●ファイナルラップ，2セットになりました。記録のほうは，2P＝2'16"35，3P＝2'16"61，4P＝2'14"81，標準設定です。

■担当：通信欄に記録を書かれるのはかまわないのですが，その場合だと必ずしも毎月掲載できるかどうか，お約束できませんし，ハイスコア集計にはコンピュータ処理を導入している関係上，(こちらの都合ではありますが）通信欄のほうに書かれたハイスコアを他の店の記録と同時に比較し，集計するのには非常に困難が伴います。ですから，全国集計に参加を希望する機種の場合はハイスコア欄へお願いします。

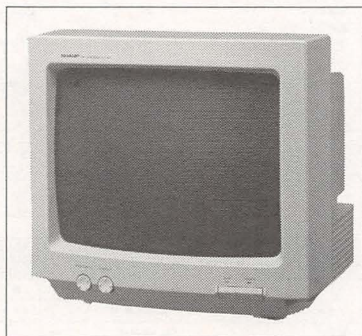
シャープから，新型ディスプレイが2機種新発売

シャープから，アナログ・カラー・ディスプレイが2機種発売されます。

『CU-14ED』(価格79,800円)は，ドットピッチ0.39㎜の14型高解像度カラー・ディスプレイです。入力周波数15／24kHzの2モード・オート・スキャン方式を採用，ソフトに対応して，モニタが周波数を選択してくれます。入力は，15ピン・アナログRGBに対応していますから，『X1turbo Z』や『X68000』をはじめ，『PC-9801／8801』『PC-286』など，さまざまなパソコンに使用可能です。

もう1機種の『CU-21CD』(価格未定)は，21型高解像度カラー・ディスプレイです。21型高解像度ブラウン管（ドットピッチ0.52㎜）を採用していますから，大画面で迫力のプレイを楽しむことができます。さらに，入力信号周波数15／24／31kHzを自動で切り替える3モード・マルチ・スキャン方式採用，200ライン時に画面いっぱいのワイドサイズで楽しめるワイド・スイッチ，65,536色発色できる15ピン・アナログRGB対応など，今までになかった新しいモニタです。

問い合わせ先：〠545　大阪市阿倍野区長池町22番　シャープ㈱　コンシューマーセンター　「マイコンBASICマガジン」係



▲CU-14ED



▲CU-21CD

エプソンが，パソコンをファックスに変える，ファックスボードを発売

エプソンが，パソコン用ワープロ・ソフト等で作った文章をそのままファックスに送受信できるパソコン用拡張ボード『FR-1000』(価格59,800円)を新発売しました。

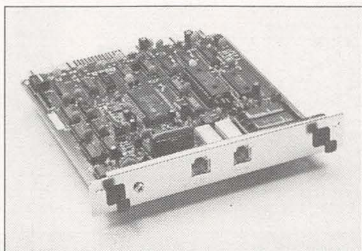
取り付けは簡単，『PC-286シリーズ』，『PC-9801シリーズ』の拡張スロットに差し込むだけでOK!あとは，電話回線に，文章や絵をプリント・アウトせずに，直接ファックス送信できます。当然，送受信のデータはフロッピーディスクにセーブ可能ですから，同じ文章を数か所に送付したい場合は，早く，しかも劣化がなく，鮮明な原稿を送付できます。

さらに，時刻指定送信，同報通信，自動ダイヤル，自動送信等豊富な機能を持っています。

また，CG-ROM（エプソンフォント）を内蔵していますので，オリジナルの美しいフォント文字を送付できます。また，市販のアプリケーション・ソフトに対応していますから，ワープロ・ソフトで作成した文章などもそのまま送付できます。

これだけの機能を持っていながら，59,800円とファックスを買うより安い価格なのがうれしいですね。

問い合わせ先：〠392　長野県諏訪市大和3－3－5　セイコーエプソン㈱　広報課「マイコンBASICマガジン」係



▲FR-1000

松下から，16ビットCPU内蔵，32ドット印字のワープロが新発売

松下から，16ビットCPUを搭載，32ドット印字のCRTタイプ・ワープロ『パナワードFW-K103』が，100,000円という驚異の価格で発売されました。

16ビットCPUを採用したことで，従来の8ビット機に比べ，処理スピードが格段に向上しました。さらに，41文字×18行表示，ネガ・ポジ反転可能なペーパー・ホワイト採用の9インチCRTと，拡大時には斜・曲線を滑らかにするスムージング機能を備え，秒間30文字印字可能な，32×32ドットのプリンタを搭載。連続20枚を自動印字できるハガキ・フィーダも標準装備しています。このようにハードの面では，価格からは想像できないような高性能・多機能化が計られています。

ハードの面でこれだけの機能強化がなされたので，これを動かすソフトの側も，大幅にパワーアップされています。

まず，住所録管理ソフトが強化されました。1ファイルに270件，ディスク1枚には，なんと1,800件ものデータを管理できます。このデータも50音や郵便番号順の並び替えも可能です。

つぎに，カタカナ辞書を内蔵しました。約5,000字のカタカナ辞書がありますから，外来語の入った文章もいちいちモードを切り替えずに漢字と同様に変換してしまいます。

この他にも，全体の構成をイメージ表示できる印刷イメージ表示，入力時に色指定すれば印字時に指定位置で自動停止するカラー印字ソフト，人名・地名辞書と画数辞書，自動作表・自動罫線・罫線保護機能，表計算機能，など，まだまだ書ききれないぐらいの機能があります。

本格的にワープロに取り組んでみたい人には，おすすめの1台です。

問い合わせ先：〠571　大阪府門真市大字門真1006番地　松下電器産業㈱　情報機器本部　情報機器部　営業部　商務課　「マイコンBASICマガジン」係



▲FW-K103

おなじみのコナミ・キャラクターが，ジグソー・パズルになった!!

みなさんおなじみの，コナミ・ゲーム・キャラクターが，500ピースのジグソー・パズルになった!!

今回，パズル化されたゲーム・キャラクターは，ビデオゲームから，『グラディウス』，『沙羅曼蛇』，『グラディウスII』。MSXから『夢大陸アドベンチャー』の計4種類。

ゲームのキャラの他にもイメージ・フォト・シリーズと題して，『セピアの少女』，『セピアの想い出』，『ペイパー』，『ライフ・シーン』の4作品も同時発売します。

パズルの大きさは，38×53センチ，価格は1,500円とお手ごろです。500ピースですから，あまり，むずかしくなく，誰にでもあまり時間をかけずに作ることができるでしょう。できあがった作品はインテリアにぴったりですよ。

問い合わせ先：〠101　東京都千代田区神田神保町3－25　コナミ㈱　宣伝企画部

お楽しみプレゼント⑨

①キングレコードより『ミュージック・フロム・イースII』,『ミュージック・フロム・ハイライド3』,『コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVol.2』のレコードをそれぞれ5枚ずつ，合計15名のかたに。

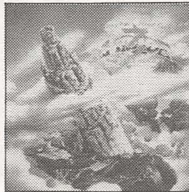
②アイレムより，R-タイプのテレホン・カードを3名のかたに。

③システム・ソフトから，大戦略IIデータコレクションのTシャツとシールをセットで5名のかたに。Tシャツのサイズは Lです。

応募の方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥所有のパソコン(メーカー名，機種名)⑦希望の商品名を書いて9月7日（消印有効）までに，〒141 **東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」編集部「お楽しみプレゼント⑨」係まで，**ハガキで送ってください。



▲ミュージック・フロム・イースII

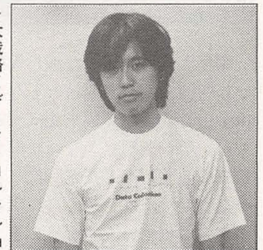

▲ミュージック・フロム・ハイドライド3



▲コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVol、2



▲R－タイプのテレホン・カード


▲大戦略IIデータ・コレクションTシャツ

楽しく考えてステキなプレゼントを!!

BMスーパー・クイズ

今月の出題者は **つぐ美ちゃん**

☆今月の問題

みなさーん！元気でやっていますか？みなさんの中には，海や山なんかに行って，まっ黒に日焼けしている人も多いんじゃないかな？まさか，夏休みの宿題がたまって困ってる!!なんて人はいないでしょうネー？いずれにしろ，新学期なんだから，ハツラツとした気持ちでがんばりましょうネ!!

さて，今月号の巻頭の特集，見てくれましたか？(まだ見ていない人はすぐ見てね！)なんと！今まで，ゲーム・センターでしかできなかったビデオゲームが，家庭でもできるんですよ!!ビデオゲーム大好きの私にとって，うれしいかぎりです！

最初，この話を聞いたとき，基板やコントローラってすごく高いものだと思ってたから，縁のない話しだなって思ってたんだけど，実際の価格を聞いてみてびっくり！コントローラは，パソコンを買うより安いし，基板も，安いものなら，パソコン・ソフトよりはずっと安く手に入るんですよ。編集部でも，山下先生や手塚先生，見城先生などみんなコントローラを持って，家で楽しんでいるんです。私も買おうかなー。

さて，ここで問題です。ビデオゲームの基板を専用筐体で使うためには，基板と筐体を接続するためのあるものが必要です。そのあるものとはいったい何でしょう。つぎの三つのうちから選んでください。

①RGBケーブル
②ハーネス
③瞬間接着剤

正しいと思われるものを，とじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルを付けてお送りください。

☆8月号の正解

①おもちゃショー

☆7月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下のかたがたが当選されました（正解は③センサーキッドでした)。

埼玉県川口市・館山聡武／宮崎県西都市・松田宏行／和歌山県那賀郡・野口伸吾／静岡県榛原郡・増田武茂／福岡市・梅本 豪／広島県豊田郡・的場夕季／岡山県玉野市・松下健太郎／山口県光市・佐藤文彦／山口県宇部市・河本 仁／愛知県江南市・野口英継

（以下10名）

☆今月の賞品



▲ドルアーガの塔クーラーボトル

正解者の中から抽選で，DEMPAペンタン提供「ドルーアガの塔クーラーボトル」を5名のかたにプレゼントします。海に山に，冷たい飲みものを持っていくには最高です。

☆応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで，正しいと思われる答の番号にマルを付けてください。

そのハガキに，住所，氏名，年令を記入し，40円切手をはってください。もちろんOFコーナー等のおたよりを書いてもかまいませんよ。

○しめ切り：9月7日必着
○正解の発表：10月号（9月8日発表）
○当選者発表：11月号（10月8日発売）

全国パソコン・ショップ・ガイド

四国地区特集

今年4月に開通した瀬戸大橋により，ついに四国も本州と地続きとなりました。今，橋を中心に各地の観光地は大繁盛。ホテルもなかなか予約できない状況です。我が高松支局の窓からも長野，群馬などのナンバーをつけた，はじめて目にするバスがつぎつぎと通っていく姿が見えます。

さて，夏休みともなり小・中・高校・大学生の皆さんは，海に山に，そして観光地へとくり出し，スポーツ，レジャーにと楽しいひとときを過ごしていることでしょう。

でも「パソコンとスポーツは両立できると思います」。この時期，パソコン・ショップへもでかけて，冷房のきいた涼しい部屋でキーボードをたたくのも悪くはないのでは。ひょっとしたら南野陽子ちゃんのような可憐(かれん)な少女がやってきて，ワープロを練習しているかもしれません。ああいう色白の人は夏は戸外へはでないものです。

四国地区にはこんな心ときめく出会いが期待できるパソコン・ショップがいくつかあります。ハード，ソフト，雑誌とも品ぞろえが豊富で，スタッフも親切な人ばかりで，その土地にあったキメ細かなサービスをしてくれます。

通信販売や単に商品を売るだけのディスカウンターなどに比べて，アフター・サービスという点からみれば大きなちがいがあるのではないでしょうか。

今回は，こういった店の中から四国を代表するようなショップ6店を紹介します。

野田屋電機とマイコンハウスはそれぞれ高松市と松山市の繁華街の中にあり，ホビー志向の店としては地区内で東西の横綱といってもよいほどの店です。歴史も古く，スタッフも複数いてハード，ソフトに関する質問や要望にもていねいに応じてくれます。

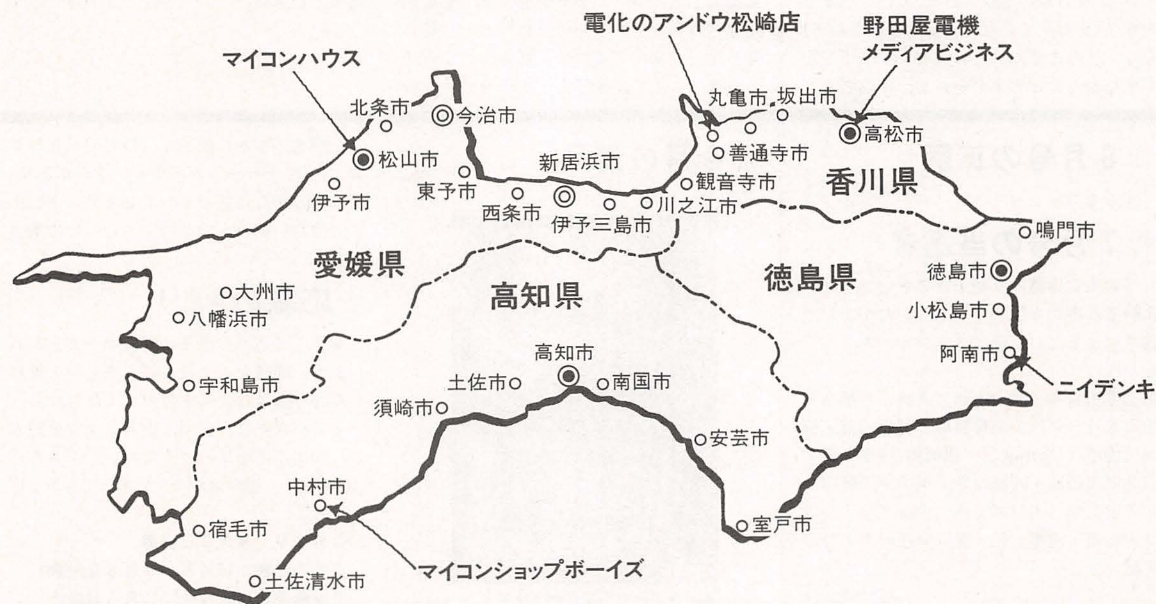
メディア・ビジネスはどちらかといえばビジネス志向の店ですが，女性スタッフが多いので有名です。

ニイデンキ，電化のアンドウ松崎店は，家電店がOA機器を扱っている店で，当然電気製品もその場所でそろいます。マイコンショップボーイズは最近，移転したばかり，新しい店舗ではりきっています。

〝えっ，近くにこんなショップがあったの!?″と驚いている人もいるでしょうが，夏休みぜひ一度〝あなたの町のパソコン・ショップ″に行ってみてはいかがでしょうか。



▲四国と本州を結ぶ瀬戸大橋



野田屋電機

〠760 香川県高松市丸亀町1-3

☎ 0878－51－4545

営業時間：10：00～19：00

定休日：水曜日

〝いつも話題がいっぱい！ 楽しく遊びましょう〟をモットーに中味のつまったスゴイお店。

まずはパソコン・ハード，ソフトのあらゆる情報の素早さ。キミ達が一番に知りたいことをすぐに教えてくれます。店内は売れ筋一番の人気商品，できたてホヤホヤの新製品，ハードもソフトもドーンと展示しているからうれしいネ。もちろん在庫もたっぷりですよ。そして，コンピューター・ミュージック・コーナーから流れている音楽が一層楽しさと興味を盛りあげてくれています。

また，お店のスタッフも意欲満々。パソコン・ネットワーク通信のホスト局となって，仲間の輪を大きく広げてくれているのです。初心者の人には気軽にわかりやすい指導を，ベテランの人にはなお一層キャリアを深めさせてくれます。

しっかり整備された中古品ハードも安心して購入することができるから，得することはまちがいなし。香川県では手に入りにくいDEMPAキャラクター・グッズもここに行けば手に入るから，覚えておいてネ。

お店はJR高松駅からも近く，高松で一番大きい商店街，丸亀町の入口ですぐわかると思うから，ぜひ一度寄ってみるべし。讃岐高松が生んだパソコン・ショップの老舗「野田屋電機」。きっとキミはパソコンが好きになる!!





㈱メディア・ビジネス

〠760 香川県高松市今里町72-4サトウビル

☎ 0878－37－1010

営業時間：9：00～20：00

定休日：日・祝祭日

パソコンの販売台数は香川県一と豪語する自信たっぷりのお店です。ショールームもあって，NEC，富士通，シャープ，三洋電機，エプソンなど各社のパソコンやワープロが見てさわれるので大変便利です。

スタッフも充実していて，とくに女性スタッフが多いのが特徴。どんなわからないことがあっても，やさしくて，きれいなお姉サマ方が最後まで面倒を見てくれます。

また，このお店は学校の先生達がよく利用していることでも有名。キミ達の学校の中でもメディアビジネスの名前を知っている先生がいると思うので，パソコン・マニアの先生がいたら，一度聞いてみるといいね。えっ？先生と一緒に通いつめてるって？そりゃ失礼。

店は市内から少し離れているが，自転車で十分。駐車場も広いので，お父さんやお母さんと車で一緒にでかけるのにも便利だよ。

パソコンやワープロの中古ハードの他，AV商品もこの店でそろえることができるし，通信販売も行なっているから，店から遠い人や，勉強が忙しくて行くヒマがないという人は，電話で連絡しよう。ソフト，ハードにくわしいスタッフがていねいに対応してくれますよ。



電化のアンドウ チェーン松崎店

〠769-11 香川県三豊郡詫間町松崎新浜西
☎ 0875－83－3344
営業時間：9：00～20：00
年中無休

詫間電波工専の人たちならもうすでに知っているでしょう，この4月に同町内ではじめて出現した本格的・OAショップのことを。

まだ知らないキミたちのためにちょっと紹介すると，場所はJR詫間駅から歩いて5分，自転車では2，3分のところ。あったあった電気製品も売っている電化のアンドウ松崎店。建物の屋根に付いている大きな看板が目じるしですよ。

ゆったりとした店内にNEC，シャープ，SANYOのパソコン，ワープロが展示されていて，若い女性スタッフ2人がキミたちがやってくるのを今か今かと待っているぞ。

毎週土曜日にはパソコン・ワープロ教室を開いていて，初心者の人は，まずここでじっくりとレッスンを受け，それからおこずかいをはたけばいいんだ。

また，同じく土曜日には家電部門とタイアップして，アイスクリームやクロワッサンなどの実演試食会も実施中。ただでアイスクリームが食べられるなんて，それだけでも行ってみる価値はあるぞ。

これからはゲームソフトや雑誌類の在庫も増やすそうです。夏休みのプレイゾーンはこの店で決まりだね。

さあ，今すぐLet's Go！



マイコンハウス

〠790 愛媛県松山市湊町4-5-11
☎ 0899－47－0765
営業時間：10：00～19：00
定休日：水曜日

ソフトハウス

〠790 愛媛県松山市湊町4-2-25
☎ 0899－45－3959
営業時間：10：00～19：30
定休日：水曜日

にぎやかな大通り銀天街に面した「マイコンハウス」と「ソフトハウス」。

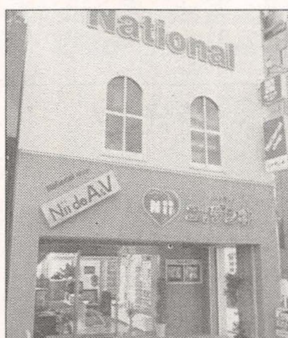
本店「マイコンハウス」はハードとビジネス・ソフトを主軸に動いているおなじみのお店。ビジネスや学習に必要なものはすべてそろえることができます。

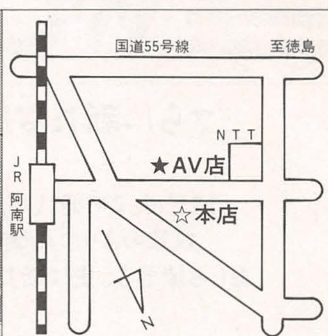
支店「ソフトハウス」は知る人ぞ知るパソコン・ソフトの宝庫といってもいいほど，ありとあらゆる種類のソフトがびっしりと並んでいます。そのうえ，ファミコン・ソフト，キャラクター・グッズなどキミ達のほしい物がいっぱい。ついでにためになるパソコン誌もいっぱい。ちょっとくだけた遊び心いっぱいのお店なのです。

どちらのお店も新作や人気商品を手に入れたいキミたちには絶対おススメできるお店です。銀天街を訪れたら必ず立ち寄ってみてほしいね。



お店は小さいけれど，大きな可能性を生みだすパソコン・ショップですよ。これも森谷社長の人柄なんですねー。さあ，キミ達も今すぐ足を運んでみよう。きっと納得できるはず！





ニイデンキ

〒774 徳島県阿南市富岡町あ石3-8
☎ 0884—22—0463
営業時間：10：00〜20：00
年中無休

JR阿南駅からNTTのほうにまっすぐ歩いて3分，道路を隔てて両側に白い作りの本店とグレーのAV店があるぞ。とってもしゃれた造りのお店なんです。ついつい足が向かってしまいそう。

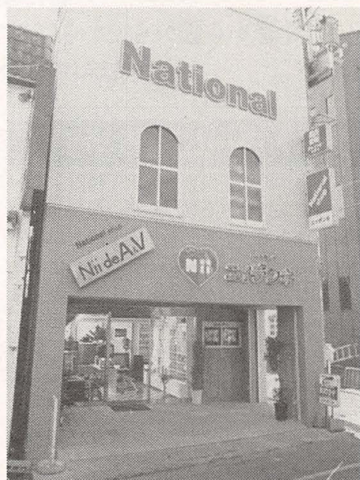
AV店の店内にはパソコン，ビデオ，オーディオ，TV，衛星放送などのニュー・メディアがずらりと勢揃い。感心するほどいろんな商品が並んでいます。きっと訪れる人達は大喜びすることまちがいなし。

さてお目当てのパソコンは，人気のMSX2，X68000が中心。常時デモを流して，じっくりと商品を見定められるようにとの心くばりがニクイ。ソフトはゲームを中心に約400タイトルと，たっぷりそろっているんだよ。これは徳島県南部地区ではNO.1の品数。必ずほしいソフトは手に入るはずだぞ。

では，ここで「ニイデンキ」パソコン・コーナー・スタッフより一言。

「楽しい夏休み。パソコン大好き少年達，お友達を誘ってどんどん遊びに来てください。初心者も大歓迎，ありとあらゆる質問，こんな物がほしいなんて意見，全部相談にのります」

とのこと。すごく頼りになりそうですね。ぜひキミ達の希望，かなえてもらってくださいね。



マイコンショップ BOYS

〒787 高知県中村市大橋通り7丁目12-20
☎ 0880—34—2184
営業時間：10：00〜20：00（月〜土）
　　　　　12：00〜19：00　（日）
年中無休

ここは中村市唯一のパソコン専門店。オーナーの此平さんはコンピュータの職人さんという感じ。自分でいろいろなソフトを創りだしているのです。だからパソコンの知識は本物。ともかくパソコンのことを話しだしたら止まらない。いろんなことを教えてくれるんですよ。

このお店でパソコンを買うと，マンツーマンで理解できるまで徹底的に教え込んでくれるんです。はじめての人も安心して買うことができる感じだね。

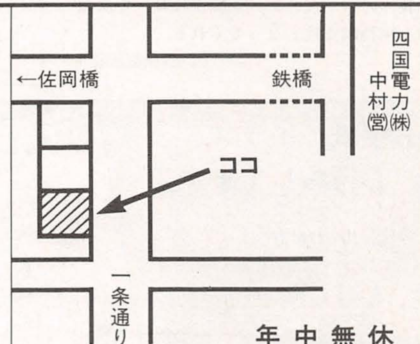
「ここは小さな町だから」なんて此平さんは，話していましたが，とんでもない。自社製のソフトをオーダーメイドできる店なんて，そうザラにはないですよね。現在も青色申告のためのむずかしいソフトを制作中だそうですよ。

きっと誰もが一度は自分だけのソフトを創ってみたいと思っているはず。そんな夢



を持っているキミ達，ぜひ一度たずねて見てごらんなさい。きっと共鳴できる意見やアドバイスをどんどん語ってくれるはず。

そして，まだまだ無限に広がるパソコンの世界をお楽しみください。



WOLF GAMERS

さらに新たな正しい時代を！

諸君は、この時代に強いられ率いられて
奴隷のように忍従することを欲するか
むしろ諸君よ、更に新たな正しい時代をつくれ

新たな詩人よ
嵐から雲から光から新たな透明なエネルギーを得て
人と地球にとるべき形を暗示せよ

ウルフ・チーム戦記 Vol.10

夏は高校野球が似合う。暑い陽射しのもと母校の応援に声を枯らしていた日々が蘇る。白球を追いかけ懸命に走る級友に、一喜一憂した日々。汗が渇き、腕を挙げることに全勢力を注いだあの日。あの頃の記憶は、僕の精神を形成する大事なモニュメントになっている。

そして、暑い陽射しの夏はもう一つのモニュメントを浮上させてくれる。

それは3年前の夏だ。そのころ僕は8ミリ映画をとっていて予算が切れてしまったことからなんらかの資金作りを必要としていた。趣味を活かしたバイトということで僕が捜したバイト先はN.T社だった。フロムAで見つけたN.T社は大学の目と鼻の先にあり、ゲーム屋という興味も手伝って面接を受けた。マンションの一室で開発しているこじんまりとした会社だった。それが僕にとってはさらに興味を惹かせた。当時、隆盛してきていたスクェアやボーステックなどが引っ越し等で話題になっていたときでもあり、僕はソフトハウスは大きくなるものだという伝説を信望していたのである。そして、そのバイトの選択は僕にとって映画との決別となり、全く新しい世界の始まりとなる。その時、未完のままのこした映画製作の事が後にゲーム製作において反面的な精神的支柱となってくれる。

（秋篠雅弘）

続プログラマー日記 第三回

なぜか第三回も登場のこのコーナーですが、皆様いかがお過ごしでしょうか。まずは、98版「アークス」の遅れのお詫びからしたいと思います。先月号では、すぐに発売するような事を書いてありましたが、あの後僕が、体を壊しまして、移植の方が止まってしまったのです。もう若くないので、余り無理が利かなくなってしまったようです。これからは、体にも十分気を付けて、開発して行きたいと思います。

さて話は変わりまして、先月号のU君の話ですが、一部で、U君と宇野さんが同一人物だとの誤解があったようですが、あれは、受田君の事で、宇野さんの事では、ありません。誤解のない様にお願いします。

と、言うわけで、最近の開発室の様子ですが、受田君も、仕事をするようになり、ひとまず安心しています。一時はどうなる事かと心配したMSX 2版の「ARCUS」の移植も順調のようです。こう御期待！と、言ったところでしょうか。最後に僕自身の事ですが、僕は最近少しだけ暇になりました。今までは、時間がなくて読みたい本も読めなかったのですが、今ではそんなことはありません。週に1回ぐらいは、車に乗って少し遠くに行く余裕もあります。これからもこうだといいな、などと考えている今日この頃です。

（藤西宏）



◀これがスタッフ出没重要地点だ！早速、受田君を捕まえて声をかけてみよう。

お手紙、イラスト
お待ちしてます！

今回採用された方には、オリジナルグッズを差し上げます。宛先は浜さんのみんなと遊ぼう係まで
お待ちしてます。（浜）



▲山崎さん ▲せいさん ▲クエプルさん ▲うるふさん

●マッチーのまったなし！

やあ！マッチーだよ。やって来ました海に山に旅行のシーズン♥ラッキーッとばかり遊び回っている諸君！いいなぁ私も海で泳ぎたいッ！うんそうだっ！泳ぎに行こう！そんじゃみんなバイバイ
てなわけで、次回は『マッチーのウルフ発6時、過激！海水浴に行ってまいりました。』って事で、いこうかな。ポカ★いって～ッ誰だ！頭叩いたのは。
美土：お前が遊んでてどうする！仕事やらンか、馬鹿者め！
恵林：このコーナーの愛読者が、いるかもしんねーだろ！
う～ん、仕方がない。あっそうそう☞のイラストを書いてくれた人。浜さんのコーナーで載せようと、したんだけど名前と住所が書いてなかったからサ、名乗りでてちょうらい！それから98ユーザーの方々発売が延びちゃってごめんなちゃいちゃい!!
あっそうそう（今回このパターンが多い。）気づいた人もいると思うけど、パーケージが違うでしょ。中身も違うけど。かっこいいっしょ！
最後にビックニュース。YAKSA&ARCUSのアルバムが発売されるよ！君のライブラリーの一つに加えよう。
そんなわっけで～今度こそ、ホントにばいばい！





カベになったジェダの巻



Kコのなかよくしてネ♥

んー、暑い暑い暑いユーザーの皆さん元気ですか？私はこの暑さに少々バテぎみな石黒恵子です。みんな夏休みもうどこかに出かけたのかな、んっもう海に行ったって？いいなァ、でもあたしはじぇったいプール派なの、だって足がつかない所だと溺れる可能性があるから。今年も豊島園のプールに漬かり、(おいおい温泉じゃないんだから：宇野さんの声) 泳ぎに行こうと思います。

夏休みになると学校に行かないぶん家にいる時間が多くなるわけだけど、困っちゃうのがお昼ごはんなんだよネ。学校があった時はちゃんとかわゆいお弁当を作ってくれるのに、夏休みに入ったとたん、夏休み＝昼ごはん＝そうめんになってしまうという事実。これが一週間も続いてしまったらどーなるか？あー考えたくない。子供も楽じゃないわよネ！

っというわけで本題に入りましょう。上記のタイトルが前回と違ってるのに気づいた人もいると思うけど、このコーナーは実は新企画でしてユーザーさんから来た楽しい手紙、お腹かかえて笑ってしまう質問等を紹介していこうと思っています。そこのユニークそーなあなた！お手紙待ってるわよ！来月号にあなたの手紙が載ってるかもしれないぞ………。では又、ばいばい！

受田君の大学受けた　第2回

もう7月も終わり、8月になろうとしている。

受田：浜さん、最近僕後頭部が薄くなってきたんですけど、どうしましょう。
浜　：心配することはないよ、僕も最初はそうだったんだ。いいお薬があるから、ためしてごらん。
受田：本当ですか！ありがとうございます。
浜　：一瓶8000円だよ。給料から引いておくからね。
受田：げっ！それじゃ僕の給料なくなっちゃうんですけど。
浜　：ばかいっちゃいけないよ。このお薬を使うとふさふさだよ、町山君も実は愛用してるんだ。
受田：でも、町山さんは減る一方ですよ。
浜　：まだ昨日はじめたばかりなんだ。
受田：じゃ、早速、試してみます。

それから一週間後………

受田：浜さん、本当にふさふさになっちゃいました、おまけに彼女までできちゃいました。
浜　：お礼にその彼女紹介してくれる？

受田君共通一次まであと165日



マッチーの今日はここまで！

いや～終わった終わった。今回も無事に終わった。やっぱり休みの日は、海に行きたいものである。でもこの原稿を書いている時はとっても寒い。とても海で泳ぎたい気分にはなれない。外の気温も低いのに、209号室の中はもっと低い。なぜならいつも冷房が入っている為である。どのくらい寒いかというと、バナナで釘を打つと釘が折れてしまうくらい、寒い！今も指が凍りながらキーを叩いている私。すでに生きたドライアイスになっている。気分は今！ダースベイダー………。（町山）



Game Creative Staff
WOLF TEAM

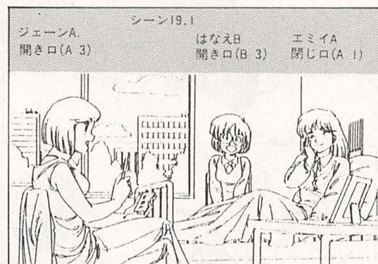
株式会社ウルフ・チーム　〒162 東京都新宿区下宮比町2-18　グランドメゾン飯田橋209

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

《好評発売中！アンジェラス特集》

アンジェラスが発売されてから半月たちましたがいかがでしょうか？　もう解いてしまった！という人もいると思いますが，今回はアンジェラスの原画と開発秘話などを掲載してみました。



アンジェラス　開発秘話

アップ間近の１か月半はスタッフのほとんどが，開発ルームにカンヅメとなり，朝から晩までコンピュータとニラメッコで作業を続けていました。

そんな状態が長くなればなるほどスタッフの精神状態はやけにビョーキで会話はセリフではなく不気味な信号音とでも言うべき，きっかいな発声でかわされ，部外者には何を話しているのか，まるっきりわからなかったというエピソードが社内でささやかれておりました。

そんなプログラマー達のストレス解消法は〝隠れモード〟をつける事だったのです。（と言ってもそんなにたくさんあるわけではないが……）。

君はペルー公園に行けたかな？　あるいはリマの路地でネコの鳴き声を聞いたりしているかな？

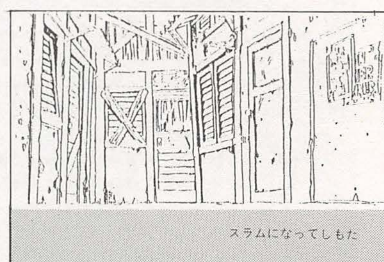
そのくらいしか教えられないけど，ゲーム自体は簡単に作られているので，単にクリアする為だけにゲームを進めずに遊べばいろいろ楽しい事が待ってるョ！



担当プロデューサーからひと言

☆アンジェラスはマルチ・エンディングではない!!

ラストの不可解さはストーリーをよりミステリアスに演出するためのものであり，これから起こる出来事の暗示でもあります。



ストーリーにそってゲームを進めてもらえば，不可解なエンディングでもきっと貴方なりの結論が出ると信じています。

そして解き終えた方へ……
貴方が感じたままの意見を聞かせて欲しいナ。
エニ通〝アンジェラス～悪魔の福音～〟係まで，ヨロシク!!

○原画はアニメ界では有名な土器手さん。この原画をみごとにディスプレイに再現してくれたのが大田君です。御苦労さま。あとコメントをよくみると登場人物の名前が違っています。途中で変更になったんですね。

「伝言板」

☆みなさんゴメンなさい
プラジェータですが，内容に大幅な変更がありまして発売が未定となってしまいました。発売のメドがつきましたら改めて広告を出しますので，よろしくお願い致します。

それと，ウイングマンスペシャルをMSX2用に移植する予定です。ディスク版になると思いますが，詳しくは広告で…。

☆アルバイト募集

パソコン・ファミコン・ゲームが好きな女性を募集中です。あなたもエニックスの仲間として働いてみませんか？　ゲームのデバックをしてくれる男性も同時に募集します。
―詳しいことはお電話で…―
☎03(366)4345
担当：矢作（やはぎ）まで。

編集後記

この号を読んでいるころは８月になってるんですね。学生の人は，夏休みまっただなかですね。うらやましいなあ。今振り返ってみるとけっこうムダに夏休みを過ごしたような気もします。もっともその当時はそんなこと気にもせず過ごしていたけどもね。長い夏休みにしかできないことってあると思います。

何か新しいことに挑戦してみるとか，いそがしくてできなかったことに取り組むのもいいんじゃないかな。

〈ペコ＆ポコ〉

エニックス展＋～が好きだ～のコーナー



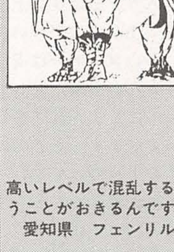
キメラ・ドラゴン・スライムのパーティーですね。スライムの顔した人間を想像するとなんだかとっても不気味ですね。
石川県　カンダタの子分くん



高いレベルで混乱するということがおきるんですよね。
愛知県　フェンリルくん



ドラクエIIのメンバーは，その後どうなったんでしょうね。
千葉県　メスロンくん





なつかしい軽井沢ネタですね。軽井沢誘拐案内に出てくる人物は，みんな個性的でした。そういえば，作者の堀井さんも出て来ましたね。
大阪府　前田義人くん

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

ハ～イ!!あっこで～す。今月も元気にSPSスピリッツいきたいと思います。まずは読者のみんなにこのページを借りてご挨拶から……

「残暑御見舞い申し上げます。」

宿題と，ゲームとを上手に両立させて楽しい夏休みを過ごしてね。

"抱腹絶倒間違いなし　やらなきゃ　そんそん　熱血高校ドッジボール部"

それでは先月お約束したとおりX68000版移植ソフト「熱血高校ドッジボール部」のご紹介から。

みんなご存じあのゲーセンにある「熱血高校ドッジボール部」がX68000版で出ちゃうんだょ～ん。人間味溢れるリアルな動き，そんでもってひょうきんなコケ方はもう最高です。大口開けて笑ってるすきにシュートきめられて「グエッ」といかないよーにね。

まずは宿敵「花園高校」に勝つと，世界大会に行けちゃって，その相手国は，イギリス，アイスランド，中国，アフリカ，アメリカと意外と強敵揃いプラス個性豊かな選手達が〝くにおくん〟率いる熱血高校と戦いを繰り広げていくわけです。〝くにおくん〟の強烈ダッシュジャンプシュートに対して相手チームはボールがブヨブヨシュートに，もずおとしなど結構奥の手使ってくるから油断大敵ですよ。投げたりあたったりした瞬間に出す「声」なんかも国によってみんな違うから期待してね!!

さ～てここで営業本部の大五郎さんを呼んでみたいと思います。

大五郎の中間報告!!パート1

どもっ!!大五郎です。
まずはSPSが開発を進めていたX68000用ソフトの発売日をお知らせ致します。

X68000通信ソフト………「た～みのる」
7月発売
価格 12800円

X68000ゲームソフト……「リターン・オブ・イシター」
8月発売
価格 7800円

SPSブランドで発売されているのは7，8月はこの2本です。内容に関しては今まで途中経過をお知らせしていましたので省きます。

さて，そのほかに開発を行なっているX68000用ソフトですが全て㈱シャープからの発売になりますが進行状況をお知らせ致しますと，

熱血高校ドッジボール部…… 本誌が発売になる頃にはマスターアップして㈱シャープへ引き渡しを完了しているでしょう。

フルスロットル………………… これもドッジボールと同じです。

沙羅曼蛇…………………………… これは現在オープニングが入りオープニングデモが動いています。本誌が出る頃は一通り動くのが見れそうです。マスターアップは8月いっぱいか遅れても2週間位でしょう？

これが現在の進行状況です。では現場のあっこさーん。

は～いありがとうございました。また後程，大五郎さんには登場してもらうことにして……あらまっいよいよ「沙羅曼蛇」も8月いっぱいにはマスターアップ予定とでてますね…。ユーザーのみんなも待ち過ぎて首がキリンになっているのではないんでしょうか？もうちょっとのようですから期待して待っててね。そうだこの「沙羅曼蛇」に関してのお便りお葉書きやきれいなイラスト，レポート用紙に何時間もかけて書いてくれて，戸塚君はじめ，伊勢君，代表の原君，NAO君もっと紹介したいけどホントに沢山ありがとうございます。この場を借りてお礼申し上げます。

ではちょっとここで一息ついてちょうだい。

「最近の芸能界……イヤイヤ最近のSPS……」

その1　魔のスリッパ隠し社内で広まる。

てわけでSPSでは今，変に盛り上がっているんです。ぬいだすきを狙って，又はいてるのを無理にはぎとり隠すわけです。蛍光燈の隙間とか戸棚の中とか場所を考える一人としてはプログラマのお兄さん達のストレス発散，緊張ほぐし思いからですけど，プログラマーのお兄さん達はきっと心の奥底では「なんて奴」とか思ってるんじゃないのかなぁ？

その2　主任……!?

主任のデスクに丸めたティッシュがあり，中には液漏れした単4電池があった隣席のぴろし氏に聞いたところ，さっき鼻をかんでたからきっとその際に出たんだろうと言う。2～3週間後，今度は単3電池が転がっていた。主任に直に聞いたところ，咳をしたら出てきたと思う。……!?ロムの書き換えをしてしまう機械が主任の近くにあった。きっと密かにみんな帰った後主任は頭の中から使い古したロムを取り出しまた改良したものを入れ直しているんだろう。あたしも一つ欲しいものである。最近，脂肪，ストレスがたまっているという主任にオイルとニトロでもさしてあげようと思う今日この頃である。……失礼しましたぁっ。

それでは大五郎ジッチャン，中間報告パート2!!開発予定ゲームについてお願いしま～す。

大五郎の中間報告!!パート2

わいはまだ33才だぞい……プンプン(大五郎)

それでは気を取り直してお知らせします。実際パックマニアだけでその他は現在のところまだ発表の段階ではありませんので予定だけ書かせていただきますと……。

パックマニア
……… 開発取り掛かりプログラム分析中

作品 (A)
…………契約完了。9月よりプログラム開始

作品 (S)
…………契約完了。8月よりプログラム開始

作品 (F)
…………契約完了。8月よりプログラム開始

作品 (N)
……………契約進行。契約完了後，12月よりプログラム開始予定

作品 (K)
…………プログラマー調整中。年末発売予定

これらの作品は全てX68000のゲームソフトです。期待して待っていて下さい。発表してもよい段階になりましたらこの誌上を借りて発表したいと思います。

さ～て，そんでもって今度はSPS-NETに関して最近話題になっている内容などを2～3書いてみます。

一番最近になって盛り上がって来たのが「C言語」に関しての質問やら解答です。つい最近SPS-NETのホストマシーンがFMR-70HDに変更になりましたがその時ホストプログラムを「C」に書き換えたのですが，それ以来「C」に会員の一部の方が関心を示してボードに書き込んだのが発端です。

先日から盛り上がっていた「喜多方ラーメン」の話もラーメン一般論になって来て「インスタントラーメンの美味しい食べ方」などと調理教室じみてきました。そのほかはやっぱりX68000の話題が多いようです。

詳しくはSPS-NETに来て中を覗いてみて下さい。SPS-NET会員一同お待ち致しております。それでは　おあとがよろしいようですのでこの へんで失礼致します。

来月もお楽しみに。

掲示板

1，ボードの数が今まで20でしたが7月5日をもって40になり19～38までボード名を募集しています。それに伴い今までプログラムのボードが19でしたが39に移動しました。

2，盛り上がって来た話題に〝OS-9〟の話題があります。シャープから発表になったX68000用〝OS-9〟が話題の中心です。

3，「C言語」の話題も最近多くなって来ています。



KONAMI NEWS STATION

KONAMI

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

王家の谷 エルギーザの封印™

©KONAMI 1988

いよいよ８月27日発売の『王家の谷-エルギーザの封印』。前号でお知らせしたけど，全国でフリープレイ大会が開催中です。もう挑戦してみたかな？
ピラミッドパワーの危機から地球を救うため，惑星レムールの中枢ピラミッド「エルギーザ」の秘密の封印を解き，その機能をストップさせるのだ，敵あり，迷路あり，トリックありでキミの知性も思わず冷や汗をかいてしまうぞっ!!

- ●MSXとMSX2が同時発売
- ●もちろんSCC搭載で充実したサウンド
- ●各5,800円です。

☆ゲームエディット・コンテスト!!

なんとこのゲームにはエディット・モードというのが付いていて，自分で好きなステージが作れてしまうというわけ。さて，どんなステージを作ってくれるのかなぁ，ということでコンテストを開催します。期間は９月15日～11月14日まで，詳しくはこのゲームを買うと応募用紙が付いているので見てくださいね。なんと賞品は，あなたの作ったステージが入ったオリジナルのカセット！　ゲーム・デザイナーになった気分で，挑戦してね。

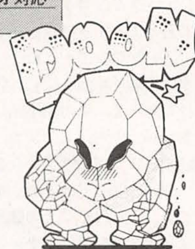
わりこみ情報
サイバーパンクアドベンチャー●スナッチャー
MSX2 3.5"2DD＋専用サウンドカートリッジ
PC8801 SR以降5"2D FM音源ステレオ対応
11月下旬発売!!











ファミコンカセット

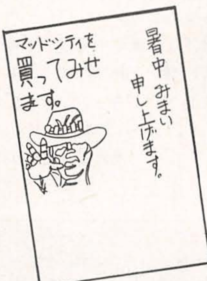
マッド・シティ™

©KONAMI 1988

爆発する、男のロマン。

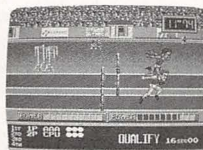
8月12日発売

5,500円



山形の青木くんからのうれしいおハガキです。

今、全世界注目のイベントが始まろうとしている。





- ●100Mダッシュ
- ●走り幅跳び
- ●400Mリレー（予選）
- ●クレー射撃
- ●110Mハードル
- ●アーチェリー
- ●やり投げ
- ●走り高跳び
- ●400Mリレー（決勝）

全10種目。記録の壁を突き破れ!!

コナミアーケードの傑作

HYPER SPORTS SPECIAL™（ハイパースポーツスペシャル）

©KONAMI 1988

週刊テレホンサービス



みっちゃんでーす。くれぐれも番号は，まちがえないようにネ!!

- ●関東地区
  本社：03-262-9110
- ●関西地区
  大阪：06-334-0399
- ●北海道地区
  札幌：011-851-3000
- ●東北地区
  青森：0177-22-5731
  秋田：0188-24-7000
- ●北陸地区
  新潟：025-229-1141
- ●四国地区
  愛媛-松山：0899-33-3399
- ●九州地区
  福岡-天神：092-715-8200
  福岡-大牟田：0944-55-4444
  鹿児島-志布志：0994：72-0606

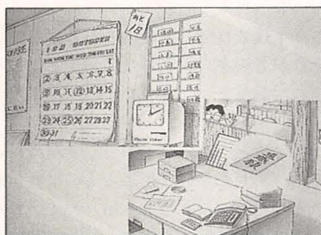
The inside affair of SACOM 12

株式会社 システムサコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎ 03－635－7609

話題独占「ソフトでハードな物語」製作ウラ話

さてさて，時はもう夏，これを読んでる人のほとんどは夏休みに入ってノンビリしてることだろう。ウラヤマシッ！　ホメイニシッ！　おっと何を言ってるんだ，オレは。

今回は，今，マサに話題独占の新作ソフトである「ソフトでハードな物語」の製作状況と，音楽担当のこの私，マーサ斉藤の個人的な苦労話をお聞かせしよう。

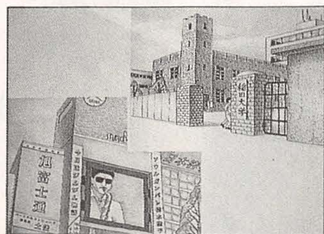


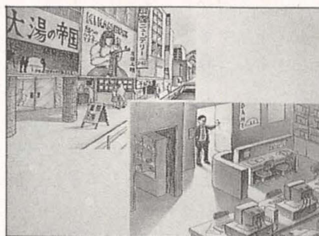


ここで，「アレッ？　まだ出てなかったの？」とピンときた君はするどい。若干遅れていることに関しては，担当の佐藤が尻の穴に花をさして「申し訳ない！　これでカンベンしてくれ！　」と必死に謝っているので，どーか許してやってくだせぇ。

現在，ほとんどのデータが出揃い，必死にデバッグおよび微調整に取り組んでいるところなので，もうチョット待ってくれぇー。

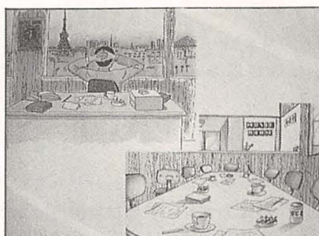
そして，肝心の音楽は，以前も紹介したとおり，一部を除きすべてクラシックの曲で構成されている。しかし，そのことを知らずにプレイした人でも，まったく違和感





なく楽しめるよう，巧みにアレンジされているのだ。

ただし，従来のゲームでクラシック曲を使用しているものと大きく違うのは，有名な曲を使用していない，ということ。あくまでもゲームのBGMとしてアレンジされてあり，「運命」とか「第9」といった今までさんざん使いふるされた曲は，一切カットされている。



まっ，とにかくX68000ユーザーは買って耳で確認してみてほしい。エコーとビブラートがギンギンに効いた「新しいクラシック・サウンド」がキミの脳裏を直撃することを保証しよう。

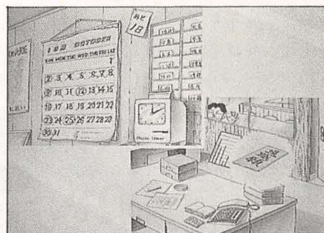
この「ソフトで……」というゲームは御存知のとおり，ゲームソフト業界のありのままの姿をするどくエグッた，ちょっとブキミな業界シミュレーション・ゲームである。しかし，それを作っているソフトハウスのスタッフはもっとブキミであったりする。

「またバグがでたよーん，やだよーん，金がないよよよーん！　」と叫びながら足の指と指のあいだをゴシゴシやりながらデバッグに励む佐藤幸之助(48才)。私が残りの曲を全部仕上げてもってくと，「この曲使えるよーん，じゃ，もう1曲作ってほしいよーん！」といい，それを仕上げてもっていくと，また「もう1曲ほしいよーん」といい，実を言うと，この原稿を書いている今も，その無限ループの真っ最中だったりするんだな，コレが。



おまけに4日前，巨大迷路で2時間悪戦苦闘した疲れが今だにとれず，足が痛くて和式便所に座れないという最悪の体調である。「作れども作れども予定曲目が減らないよーん。1日1曲じゃ体がもたないよーん」と私が嘆くと，幸之助大魔王は，「フハハハハ，まだ若いのう」と，わけのわからんことを言い出し，おもむろにトイレに入ったかと思うと息を荒くして出てくる……。

こういう人物が手塩にかけて毎日毎日スコスコとガンバッテいるので，是非買って下さいませ！



ノヴェルウェア・ミュージック・テープ発売中!!

皆様から好評をいただきました。ノヴェルウェアの音楽が，ついにカセット・テープになりました。全31曲，聞きごたえ充分のすぐれもののこの逸品，あなたのお手元にお一ついかがですか？

数に限りがありますので，みんな！　早めに，注文してね（市販されておりません。サコムに直接，申し込んで下さい)。

宛先は，上の住所の〝ミュージック・テープ係〞です。他のお手紙も待ってます。どんどん送ってネ！

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

どもっ!! 天上天下唯我独尊バトル営業マン吉川です。
いゃーっ，もうすっかり夏ですね。暑い，暑い，カキ氷がおいしいよ～ん（といーながら実は，これを書いている時点では，まだ梅雨明けしていないのであった。こーゆーのってかなり情けないと思う)。

サイオブレード放送局

ってなわけで，今回から「サイオブレード放送局」と題しまして，サイオブレードに関する最新情報を，みなさんにお届けしようと思います。

もちろん，みなさんから寄せられた質問にもビシバシ答えるつもりだから，たくさんお便りちょーだいね。

●今月のQエスチョン

> サイオブレードは，ディスク何枚組ですか？ また主人公の名前は？ それにイラストのでっかい3人はいったい何者？ 絶対期待しています。
> 山梨県　清水　辰郎

ほいほい，お答えしましょう。まず，ディスクの枚数は，PC-88SR版が6枚組，MSX 2版が3枚組です。でも，ディスクの抜き差しで忙しいってことは無いので安心してね。

お次は，キャラクターの紹介ね。まず最初に，T&Eの広告をびろろ～んと開いてちょんだい。するってーと，メインとなるキャラクター6人のイラストが目に付くでしょ？

手前右から，主人公のキース・マクダネル。その腕に，ひしっと抱きついているのがヒロインのソフィア・ノイマン。その隣が，もう1人の主人公であるヒューイ・マークフィールドです。

そして，その後ろに控えしは，開発コード(?)「ブラッキー3人トリオ」の3人組です。右からボブ・ハスラム，ロバート・グレン，マイケル・ウォードです。断わっておきますが，彼らは悪役じゃありませんからね～。いまのうちに見分けがつくように練習しておきましょう。

他にも，フェミニン・ミチェルっつう，超美形のお姉さまもいらっしゃるので期待して待ってらっしゃい!!

●今月のサイブレ最新㊙情報

◆メロディー・モジュール

サイオブレードには，メロディー・モジュールとゆーオマケが付いてきます。

ただし，これはジョイスティック端子に取り付けるコピー防止装置なんてもんじゃありません。その名のとおりメロディー・モジュールなのです。

サイオブレードをプレイしていくうちに，このメロディー・モジュールが登場してくるんですが………。さてさて，これにはどんな謎が隠されているんでしょーねぇ？？？

ふふふ………気になるでしょ？

◆特製ディスケットケース

別にオマケでつろうってわけじゃないんだけど，サイオブレードには特製ディスケットケースも付いています。

いままでのパッケージじゃあ，サイオブレードのディスケットを管理するのは大変だろーと考えて（ちゃんとユーザーのみなさんの声を反映してるでしょ？)，思い切って付けちゃいました。

かっこいいT&Eのロゴ入りディスケットケースを持って町へ出かけよう!!（何かいいことあるかもよ）

ハイドラ3移植情報

お待ったせしました～!! ハイドライド3-X1版が遂に発売となりました。

ディスクのスピードがなんだ！ メモリーサイズがなんだ！ X1版はなぁーっ，X1版はなぁーっ，どーノマルのX1でも動くんだじょぉぉっ。

漢字ロムを付ければ漢字表示になるし，FM音源ボードをつければ迫力満点のFM音源サウンドが飛び出すんだ。このぉーっ，幸せ者めーっ!!

んなわけで，X1ユーザーのみなさんは，ハイドライド3を買って幸せになってちょーだいね。

さーて残るは98V版のみとなりました。残念ながら現在のところ，開発がヒジョーに遅れております。うーむ，困った困った，どーしよー。

ここはひとつユーザーのみなさんに祈っていただくしかない。信じるものは救われる。それっ，お祈りだぁ～っ。ハイドラハイドラハイドラハイドラ………。

98Vユーザーのみなさんも，はやく幸せになりたいね。

◇

来月号では，現在秘密裏に開発されている新作ソフトの紹介をするぞっ!!

このソフトは，8月20日に行なわれる「ATTACK'88 in SUZUKA」で発表されるので，はやく知りたい人は，鈴鹿サーキットに集まるのだ（「ATTACK'88 in SUZUKA」の情報は先月号を見てね♡）

今回から始まったサイオブレード放送局も，発売直前の最新情報をお届けしようとガンバッちゃいます。じゃんじゃんお便り，イラストちょーだいね。そうそう，頼むからイラストの鉛筆書きはやめちくりぃぃ～もったいないからさぁ。

それでは，今月はこのへんで………。

●福岡県福岡市
ⓟWAKAME



●岐阜県海津郡
ⓟQUEPLE



●埼玉県鳩ヶ谷市
ⓟKZ・A



●京都府八幡市
ⓟせい



●神奈川県小田原市
ⓟJunshi



テレネット・ニュース!

TELENET JAPAN

と〜きんぐ　えぐざいる

XZR エグザイル 破戒の偶像

オレたちゃ開発スタッフ・どんじゃらほい

ジャリランじゃらりジャリランじゃらりテンテケテケテケテン・・・とディスクマン片手に軽快なエグザイル・オープニングタイトル曲〝ラーガ・バゲシュワリ〟に乗ってサッソーと登場したつもりになっているオレたちは，ナニをかくそー〈XZRエグザイル〉開発スタッフだ！　どうだ，まいったか（まいってるのはオレたちだ，いつになったら人並の生活ができるんだ）！

きょうは，テレネット・ニュース担当のTORISAWA氏が，「XZR開発について，なんでも自由にノタマッテいいですよ」とゆーので，自由にノタマッテしまおうっていうスンポーさ！

それではさっそくスタッフひとりひとりに，ふりーだむふりーだむシャボンのように，自由にノタマッテもらいまショー。

これがオレのジツリキ（実力）だ

まずはチーフデザイナー，バックチップの魔術士との異名をとる，ビッグX・菊池談。「やはり一番気をつけたのは，ゲーム画面に変化をもたせるということです。XZRは9面まであって，1面1面がかなり広大なんです。各面にそれぞれ複数のアクション・シーンとRPGシーンがありますから。1面当たりのデータ量というのは決まってますから，広くなればなるほど，変化をもたせるのが難しくなってくるんです。で，今回は細かいチップを多数組み合わせる方法をとりました。

これは例えば，ヴァリスの1/4のサイズなんですが，こうすると，より変化が求められるわけです。見比べてみればわかりますよ。変化がでるっていうのは，言い方をかえれば，複雑になるということですから，最初のうちは，もうほんとにどうやっていいのか，考える時間の方が長くて，全部終わるのに10年かかる・・・なんて思ったというのはウソですが，本当に苦労しましたよ。まあその甲斐あって，かなりハイレベルなものに仕上がったと満足しています（中には多少自分でもヘンと思うところもありますが）。

あと，実際のマップ構造もわたしが作ったのですが，けっこう複雑にしたり，イジワルなトラップをしかけたりしておいたので，そのヘンも楽しんでください。」

これがオレの人生だ

つぎは，禁断の修行僧，ビシャモンテン・須羽の日常。

○月×日泊まり続きの開発室にて，

須羽「お〜いT郎！　T郎！」

T郎「(疲れながら) 呼んだ〜」

須羽「みてみてこのボスキャラ，一動作に5パターンも使ってンだぜ!!」

T郎「(めんどくさそうに) あ〜スゴイね〜」

須羽「そんでね，こっちのザコキャラにはねパターンが30個もあるンだよ」

T郎「(なに考えてんだコイツと思いながら) あ〜スゴイ，スゴイ」

須羽「でしょでしょ。それからこっちの怪物の動き，リアルだろ」

T郎「(いい加減相手できねえな〜と思いながら) 分かった分かった」

須羽「そいでこっちのボスが大笑い。ここがさあ」

T郎「(拳を震わせながら) オレも忙しいから後でな！」

T郎，文句言いながら去る。須羽，次にH間氏に自慢し出して一向に仕事すすめる気配なし。(やれやれ・・・)

これがオレの天才だ

おつぎは，音楽ブースを代表して，期待の星・天平談

「皆さんはもう聴いてくれましたか？　テレネット音楽チーム〝遊音人〟が熱い思いを込めて贈る，全曲スペシャル・アレンジ・バージョンのゲームミュージックCD！

ミュージック・シーンの最先端で活躍するデジタル・ギアを駆使して，テレネットの名曲がより美しく，より過激に生れ変りました。もちろんX・Z・Rからも強力な2曲をフューチュアーしています。

最新作X・Z・Rはエスニックなビッチベンドのオープニング曲から始まり，壮大なストーリーをしめくくる感動のエンディングまでミュージック・モード付き全21曲。ゲーム史上に残る最高傑作ができ上がりました。新しいメンバーを迎えパワーアップしたニュー・テレネット・サウンド。君の厳しいチェックを待つ！」

これがオレのでもんすとれいしょん

おつぎは，ビジュアル担当の，大握り太郎談

「怪しげなムードの音楽にのって，スピード感のあるフルカラー・ビジュアルがあなたのまばたきを止め，眼球を静止させることは必至です。ビジュアル・シーンというのはいつも，ディスク容量との格闘なのですが，今回は特に，アニメーション部分に留意して，許す限り大きなサイズ，多い枚数を確保したつもりです。できれば〝デモVER.1〟の方も見てください。製品版にはないビジュアルが見れます。ユーザーズ・クラブにはいれば，デモも手に入れることができますよ。」

これがオレのマゴコロだ

おつぎは，シナリオ・ライターの，赤ずきん浩談

「今回意識したのは，RPGとアクション・ゲームをいかにスムーズに展開していくかということです。そのために，これまでにないさまざまな困難を，プログラマーとデザイナーに負ってもらいました。例えば，単純に言って，XZRはRPGとアクション・ゲームをそれぞれ1本ずつ作って，さらに有機的に結合してあるわけですから，仕事量は2倍，オツムの方は4〜5倍使ったはずです。だからおもしろさ1億倍，値段的には普通のソフトの3〜4倍はしてもいいと思っています。

企画としては現段階でこれだけのゲームができたことは，うれしくおもってます。今回時間の都合上できなかったこと，あるいはテクニック的にできなかったこと，そして反省点を充分に生かして，次回作に挑みたいと思います。XZRはきっとあなたをビビらせます。オシッコちびります。」

これがオレのかくしコマンドだ

最後はPC88版プログラマー，プロギラマー・田名網談

「今回の私の目標は，〝できることは時間の許す限りなんでもやる！〟でした。そう，なんでもです。なんでも。企画の無理な注文にも頭を抱え込んで応じました。デザイナーの怪奇きわまりないキャラクターの複雑な動きもプログラムしました。営業サイドの〝いつできるんだ！　締切はとっくに過ぎてんだぞ!!〟の怒号も，馬の耳に念仏しました。よーするに，〝時間の許す限り〟という唯一の条件さえ忘れて，プログラムにうちこんだのだ！　これが人間のすることか!?　うう（涙），その苦労のかいあって，こんなにかわいいゲームが生まれました。みなさんかわいがってやってください。うう（涙）」

てなわけで，スタッフのお話は終わり。最後に，XZRの発売日が遅れましたことを深くお詫び申し上げます。本当に申し訳ございませんでした。以下のとおり発売しますのでお間違えなく。

XZR-エグザイル-破戒の偶像

PC-8801mkIISR〜VA	好評発売中
PC-9801(除初期型)	8月中〜下旬
MSX2(ディスク版)	8月中〜下旬
X1ターボ(除モデル10)	9月

ART & TECHNOLOGY

Artec Trend

ARTEC アーテック corp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

大募集!!

イラスト コーナー

雑誌ウォーロックなどでイラストを発表している鈴木君が，当社に入社したのを記念して彼と一緒に遊んでもらおう！というコーナーです。

ハガキもしくは封書で作品をお送り下さい（封書による作品は返却します）。

アニメ コーナー

プロの原画マンである岩滝が，アニメについての質問に答えます。

実践的な，またはオタッキーな質問をお待ちしております。

ゲームデザイン コーナー

今までの質問箱と原則としては同じですが，今回からプログラム・コーナーとは分離しました。

ところで，田辺君げんき？返事出せなくてごめんなさい。毎回，悩みながら読ませてもらってます。そして田辺君がプロのデザイナーになるためには，必ず乗り越えなければならない難関があることがわかりました。

それは，システム構築のためのプログラムに対する理解と，メモリ容量に対する配慮です。この二つがつねに頭に入っていないデザイナーは，それはプランナーでしかありません。コンピュータがどうやって動いているのかを知るのも，デザイナーの大切な仕事の一つです。《山口》

プログラム コーナー

プログラミング・テクニックについてのコーナーです。わかる限りのことは（たとえ最新テクニックであっても）バラしてしまおうという，社長泣かせのコーナーです。

懇願・非難コーナー

X１の「ディガンの魔石」を出してくれー！などというような，声なきユーザーの悲鳴をおおやけにしてしまおうというコーナーです。

また，ショーもないアーテックに温かい愛の鞭をくれてやろう，という優しい皆様のためのコーナーです。

四コマ漫画コーナー

面白ければ，ヘタでも載せるぞー！　と，当コーナーのオーナー，「おぐわ」が騒いでおります。

お知らせコーナー

最新のアーテック情報（ただし，おうおうにして間違いが多い！）が掲示されるところです。

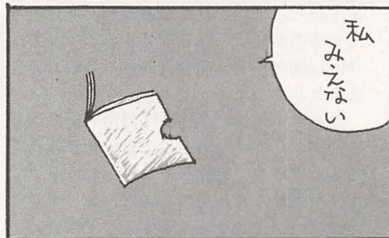
どぢんくん

おぐわ









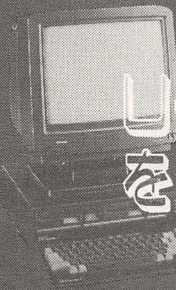
やっぱな。

紙面の許す限り，上記のコーナーをドンドン掲載していきたいと思いますので，我こそは，と思う人はさっそくペンをとって投稿しましょう！

それがもとで，プロになった人を私は知っている……

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も　あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。　**(編集部)**

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5200-05	180,000円	有	無	無	有	3		日本光機OA事業部目白マイコンプラザ
PC-9801RA2	448,000円	有	有	有	有	5	i80386(16MHZ)搭載	㈱スタンバイ大阪店
PC-98XAm2	270,000円	有	無	有	有	3		日本光機OA事業部目白マイコンプラザ
PC-9801VX21	269,000円	有	有	有	有	5	i80286(10MHZ)搭載	㈱スタンバイ大阪店
PC-9801VM21	238,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9801VX21	238,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801VX2	238,000円	有	無	有	有	5	i80286(8MHZ)搭載	㈱スタンバイ大阪店
PC-9801VM21	228,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-9801VX2	218,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801UV2	198,000円	有	有	有	有	4		(有) 石田電器
PC-9801VM2	198,000円	有	無	無	有	4		FM-LAB釧路
PC-9801VM2	198,000円	有	無	無	有	4	V30(10MHZ)搭載	㈱スタンバイ大阪店
PC-9801VM2	178,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801M2	170,000円	有	無	有	有	3	増設RAM, 128KB	無線パーツ㈱
PC-98LT11	160,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9801M2	160,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9801M2	155,000円	有	無	無	有	3	5インチ2HDドライブ内蔵	㈱スタンバイ大阪店
PC-9801M2	138,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-98XA／2	130,000円	有	有	有	有	3	6ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
PC-9801M2	128,000円	有	無	無	有	3		(有) 石田電器
PC-98LT／1	125,000円	有	有	有	有	5	1年保証	OTKコンピュータプラザ
PC-9801VF2	118,000円	有	無	有	有	5		(有) 石田電器
PC98LTモデル1	118,000円	有	無	無	有	4	ラップトップ	㈱日本マイコン流通センター
PC-98LT／1	98,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
PC-9801F2	98,000円	有	無	無	有	3	5インチ2DDドライブ内蔵	㈱スタンバイ大阪店
PC9801F2	93,000円	有	無	有	有	3		コンピュータ&ソフトハウスサンエコー
PC-9801F2	85,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801F2	80,000円	有	無	無	有	3		(有) 石田電器
PC-9801U2	73,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801(漢ロム付)	55,000円	無	無	無	有	3	640Kに増設済	フューチャーランド北本 (有) 明光電気商会
PC-9801	45,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801+第1水準漢字ROM	45,000円	有	無	有	有	3		㈱スタンバイ大阪店
PC-9801(漢ROM付)	35,000円	無	有	無	無	3	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9801	30,000円	有	無	無	有	4	漢ROM付	OTKコンピュータプラザ
PC8801VA	148,000円	有	有	有	有	5		コンピュータ&ソフトハウスサンエコー
PC-8801VA	140,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-8801MR／30	118,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
PC-8801MH	109,800円	有	有	有	有	4	3ケ月保証 .	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-8801MR	96,000円	有	無	無	有	4	5インチ2HD 2Dドライブ内蔵	㈱スタンバイ大阪店
PC-8801FM(BLACK)	89,800円	有	無	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
PC-8801FH／30	88,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
PC-8801SR／30	88,000円	有	無	有	有	4	5インチ2Dドライブ内蔵	㈱スタンバイ大阪店
PC-8801FR20	72,000円	有	無	有	有	4	1ドライブ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkII／30	53,000円	有	無	無	有	3	5インチ2Dドライブ内蔵	㈱スタンバイ大阪店
PC8801mkII／30	48,000円	有	無	有	有	4		コンピュータ&ソフトハウスサンエコー
PC-8801mkII／30	43,000円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-8801mkII-20	23,000円	有	無	無	有	4		FM-LAB釧路
PC-8801mkII／10	22,800円	有	無	無	有	3		パソコンショップマエハラ
PC-8801	18,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801+漢字ROM	18,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ大阪店
PC-8801	18,000円	有	無	無	無	3	ゲーム5本付	ホビーショップ丸信
PC-8801	6,000円	無	無	無	無	1	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-88VA	169,800円	有	有	有	有	5	新品処分品	㈱ユーバース日本橋店
PC-88VA	148,000円	有	有	有	有	4	大人気16ビット88	㈱日本マイコン流通センター
PC-8201	38,000円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-6601	15,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
PC-6001mkIISR	25,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本 (有) 明光電気商会
PC-6001	5,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-6001	4,800円	無	無	無	有	2		㈱日本マイコン流通センター

EPSON

PC-286U-H20	249,000円	有	無	有	有	4	20Mハードディスク内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-286V-STD	188,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
PC-286V-STD	175,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
HC-80セットP-80付	60,000円	有	無	有	有	3		日本光機OA事業部目白マイコンプラザ
HC-88	55,000円	有	無	有	有	3		日本光機OA事業部目白マイコンプラザ
PWP-NT通信付	52,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
HC-88	50,000円	有	無	有	有	3		無線パーツ㈱

カシオ

FP-1100	9,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SHARP

MZ-2521	59,800円	有	無	有	有	3	3.5インチFDD内蔵	㈱日本マイコン流通センター
MZ-5500	55,000円	有	無	有	無	3		無線パーツ㈱
MZ-80B	40,000円	有	無	無	有	3	MZ-80DUA, DUB付	無線パーツ㈱
X68000	245,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
X68000	240,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
X68000	228,000円	有	有	有	有	5	68000搭載	㈱スタンバイ大阪店
X68000	200,000円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
X1turboII	180,000円	有	無	無	有	3	CZ-855D, MZ-1P17, スーパー春望他	無線パーツ㈱

X1ターボZ	98,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
X1turboZ	96,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ大阪店
X1turboZ	89,800円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
X1turboⅢ	75,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ大阪店
X1twin+CZ53F	74,800円	有	有	有	有	4	2ドライブ仕様	㈲日本マイコン流通センター
X1turboⅡ	69,800円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
X1turboⅡ	69,800円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ大阪店
X1F/20	56,000円	有	無	有	有	3	CZ-1811DR,CZ-8FB01	無線パーツ㈱
X1G/30	49,800円	有	有	有	有	5	新品同様品!!	㈱スタンバイ大阪店
X1F/20+増FDD	49,800円	有	無	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
X1F/20	45,000円	有	無	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
X1F/20+CZ52FE	39,800円	有	無	有	有	3	2ドライブ仕様	㈲日本マイコン流通センター
X1F/20	34,000円	有	無	有	有	5	6ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
X1ターボ/10	19,800円	有	無	有	有	3	CZ-8BGR2付	㈱ユーバース日本橋店
X1CK	16,800円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
X1G/10	16,800円	有	有	有	有	5	新品同様品!!	㈱スタンバイ大阪店
X1F/10	15,800円	有	無	有	有	3		㈲日本マイコン流通センター
X1CK	14,800円	有	無	有	有	5		㈱スタンバイ大阪店
X1Cs	13,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ大阪店
MZ-80B	12,000円	有	無	無	有	4		FM-LAB釧路
X-1F/10	11,000円	有	有	有	有	5	6ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
X1C	11,000円	有	無	有	有	5	新品同様品!!	㈱スタンバイ大阪店
X1Cs	9,800円	有	無	有	有	4		FM-LAB釧路
X1F/10	9,800円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店

SONY

HB-F1XD	39,800円	有	無	有	有	4	MSX2,1ドライブ	㈲日本マイコン流通センター

東芝

PA-7010	2,000円	無	無	無	無	1		九十九電機㈱ニューセンター店

松下

FS-4700F	48,000円	有	無	無	有	4		コンピュータ&ソフトハウスサンエコー
CF-3000	12,000円	有	無	無	無	3	ソフト3本付	ホビーショップ丸信

ビクター

HC-30	12,800円	有	無	有	有	3	MSX	㈲日本マイコン流通センター

富士通

FM-11BS	198,000円	有	無	無	無	3	顧客管理,ワープロソフト付	ホビーショップ丸信
FM-77AV40	158,000円	有	有	有	有	5	FMTV-154	無線パーツ㈱
FM-16π	70,000円	有	無	無	有	3		日本光機OA事業部目白マイコンプラザ
FM16π(448K)	68,000円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
FM77AV20-2	60,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
FM-77L4	58,000円	有	無	無	有	3		㈲日本マイコン流通センター
FM-77L2	56,000円	有	無	有	有	4		㈲日本マイコン流通センター
FM77AV2	56,000円	無	無	無	有	3		㈲日本マイコン流通センター
FM77AV2	55,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
FM-77D2	54,000円	有	無	有	有	4		㈲日本マイコン流通センター
FM-77L4	49,800円	有	無	無	有	4		パソコンショップマエハラ
FM-77AV2	49,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ大阪店
FM-16π	45,000円	有	有	有	有	5	6ケ月保証BASIC付	OTKコンピュータプラザ
FM77L4	45,000円	有	有	有	有	7	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
FM-77AV1	45,000円	有	無	無	有	3	1ドライブ	㈲日本マイコン流通センター
FM-77D2	45,000円	有	無	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
FM-77D2	41,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ大阪店
FM-77D1	39,800円	有	無	有	有	3		㈲日本マイコン流通センター
FM77L2	38,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
FMnew7	10,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
FM-7	9,800円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N-5923	79,000円	有	有	有	有	3	6ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
N5913	69,800円	有	無	有	有	4	4000文字カラーモニター	㈲日本マイコン流通センター
PC-KD851	68,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
KD862	58,000円	有	無	有	有	5		コンピュータ&ソフトハウスサンエコー
PC-KD854	52,000円	有	有	有	有	5	新同!!	㈱スタンバイ大阪店
PC-KD551K	48,000円	有	無	有	有	3		㈱スタンバイ大阪店
KD854	46,000円	有	無	無	有	5		コンピュータ&ソフトハウスサンエコー
PC-KD551K	45,000円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-KD551	44,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-KD551	40,000円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-KD201	22,800円	有	有	有	有	5	800文字カラー,新品限定1台	㈲日本マイコン流通センター
PC-8853	35,000円	無	無	無	有	3		OTKコンピュータプラザ
PC-60M43	16,800円	無	無	無	有	3	800文字カラー	㈲日本マイコン流通センター
プラズマCRT	130,000円	有	無	無	有	3		日本光機OA事業部目白マイコンプラザ

サンヨー

CMT-140R	17,000円	有	無	有	有	3	1000文字カラー	㈲日本マイコン流通センター

SHARP

CU-14A4	46,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ大阪店
CZ-820D	36,800円	有	有	有	有	5		九十九電機㈱ニューセンター店
CZ-801DR	32,000円	有	有	無	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店
14M-114C	38,000円	無	無	無	無	2		九十九電機㈱ニューセンター店
14M-111C	18,800円	無	無	無	有	3	1000文字カラー	㈲日本マイコン流通センター
MZ-1D11	45,000円	無	無	無	有	4	ノングレア,ドットピッチ0.28	㈱ユーバース日本橋店
MZ-1D15	29,800円	有	有	有	有	5	200ラインカラー,新品限定1台	㈲日本マイコン流通センター

東芝

PA7150	8,000円	無	有	無	無	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店

松下

TX-12M2	18,000円	有	有	無	無	4	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店

富士通

MB27331	45,000円	無	無	無	有	3		㈱スタンバイ大阪店
MB27333	38,000円	有	有	有	有	5	6ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
MB27343	24,800円	無	無	無	有	3		㈱スタンバイ大阪店

フロッピードライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98H81	120,000円	有	無	無	有	3	PC-9801-07付(PC-98E/F/M用HDI/F)	㈱スタンバイ大阪店
PC-9881K	83,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ大阪店
PC-9881	69,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ大阪店
PC-9831-4W	60,000円	有	有	有	有	5	展示品(5″2DD×2)	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-9881	59,000円	無	無	無	有	3		OTKコンピュータプラザ
PC-98H33K	59,000円	有	無	無	有	3	PC-9801-07付(PC-98E/F/M用HDI/F)	㈱スタンバイ大阪店
PC-8881	78,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ大阪店
PC-80S31	42,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ大阪店
PC-80S31	28,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-60M31	12,800円	有	有	有	有	4	PC6001mkⅡ用3.5インチ	㈲日本マイコン流通センター

アイテック

ITH-520N	59,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	フリータイム㈱

SHARP

CZ-502F	78,000円	有	有	有	有	5	2ドライブ,新品限定1台	㈲日本マイコン流通センター
CZ-50ZF	54,000円	有	無	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
CZ-503F	26,800円	有	有	有	有	4	X1用1ドライブ5インチ	㈲日本マイコン流通センター
CZ-31FR	5,800円	有	有	有	有	5	1ケ月保証	九十九電機㈱ニューセンター店

富士通

標準FDユニットFMFD-801	80,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路

ユーステック

SP-520	69,800円	有	無	有	有	4	20MBハードディスクI Fつき	㈲日本マイコン流通センター

プリンタ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5200用N5233-40	120,000円	有	無	無	有	3		日本光機OA事業部目白マイコンプラザ
NM-9900	90,000円	有	無	無	有	4	カラーボード,第2水準付	(有)石田電器
NM-9700	88,000円	有	有	有	有	5		(有)石田電器
NM-9300S	59,800円	有	無	無	有	3	第2水準ROM付80桁漢字プリンタ	㈲日本マイコン流通センター
NM-9300	48,000円	有	無	無	有	3		㈱ユーバース日本橋店
PC-PR201H2	168,000円	有	有	有	有	5	15インチ24ドット日本語カラープリンタ	㈱スタンバイ大阪店
PC-PR101F	78,000円	有	無	無	有	4	10インチ24ドット日本語プリンタ	㈱スタンバイ大阪店
PC-PR201TL	68,000円	有	有	有	有	4	24ピン熱転写プリンタ	㈲日本マイコン流通センター

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR201T	58,000円	無	無	有	無	3	第2水準ROM付	㈲日本マイコン流通センター
PC-PR201	56,000円	有	無	有	有	3	136桁漢字プリンター	㈲日本マイコン流通センター
PC-PR201	55,000円	無	無	有	有	3		FM-LAB釧路
PR101TL2	48,000円	有	有	有	有	5		コンピュータ&ソフトハウスサンエコー
PC-PR101	39,800円	有	有	無	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈲ニューセンター店
PR406M	39,000円	有	無	無	有	5		コンピュータ&ソフトハウスサンエコー
PC-PR405	25,800円	有	有	有	有	4	24ピン熱転写プリンタ	㈲日本マイコン流通センター
PC-8825	25,000円	有	無	無	無	3	リボン5本	ホビーショップ丸信
PC-8822	20,000円	有	無	無	有	3	漢字プリンター	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-8822	19,800円	有	無	無	有	3		㈱ユーバース日本橋店
PC-8024	10,000円	有	有	有	有	5		(有)石田電器
PC-VC101	120,000円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈲ニューセンター店

EPSON

VP-2500	90,000円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈲ニューセンター店
VP-135K/PC	79,800円	有	無	有	有	5	15インチ24ドット日本語プリンタ	㈱スタンバイ大阪店
VP-85K/PC	59,800円	有	無	有	有	4	10インチ24ドット日本語プリンタ	㈱スタンバイ大阪店
IP-130K	49,800円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈲ニューセンター店
HI-80	28,000円	無	有	無	無	4	1ケ月保証	九十九電機㈲ニューセンター店
MP-100III	19,800円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈲ニューセンター店
MP-100III	19,800円	有	無	無	有	3		日本光機OA事業部目白マイコンプラザ
AP-80K	18,000円	有	無	有	有	4		(有)石田電器
MP-80F/T	9,800円	有	無	有	有	3	FM用80桁ドットプリンタ	㈲日本マイコン流通センター
PI-40R	9,800円	有	無	無	有	3	カラープロッタープリンタ	㈲日本マイコン流通センター

カシオ

NW-24	21,800円	有	無	有	有	4	MSXワープロプリンタ	㈲日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-8PN1	40,000円	有	無	有	有	3	トラクタ、リボン3本	無線パーツ㈱
CZ-8BKZ	38,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
MZ-1P02	19,800円	無	無	無	有	3	MZ6500・5500・3500用 80桁ドットプリンタ	㈲日本マイコン流通センター
CZ-8PP2	10,000円	有	無	有	有	4		(有)石田電器
MZ-1P17	39,800円	有	無	有	有	3	MZ2500用ケーブル付	㈲日本マイコン流通センター
MZ-1P17	28,000円	有	無	無	無	3		ホビーショップ丸信
MZ-1P17	25,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
MZ-1P14	9,800円	有	有	有	有	2	1ケ月保証	九十九電機㈲ニューセンター店
MZ-80BP5	3,000円	無	無	無	無	1	1ケ月保証	九十九電機㈲ニューセンター店

スター精密

AR-2415	69,800円	有	有	有	有	5	15インチ24ドット日本語プリンタ	㈱スタンバイ大阪店
AR-2415	59,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース日本橋店
TR-24CL	36,800円	有	有	有	有	5	8インチ24ドット熱転写カラープリンタ	㈱スタンバイ大阪店
TR-24CL	32,000円	無	無	無	有	4		コンピュータ&ソフトハウスサンエコー

精工舎

GP-550E	30,000円	有	無	有	無	3		無線パーツ㈱
GP-550M	14,800円	有	有	無	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈲ニューセンター店
GP-500F	9,800円	有	無	有	無	3	FM用80桁ドットプリンタ	㈲日本マイコン流通センター

富士通

FMPR201	39,800円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈲ニューセンター店
MB27411E	38,000円	無	無	有	有	4		FM-LAB釧路
MB27409	18,000円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈲ニューセンター店
MB27405	12,800円	無	有	無	無	4	1ケ月保証	九十九電機㈲ニューセンター店

ブラザー

M-1024II/FM	39,800円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈲ニューセンター店

ロジテック

KP-5000	12,800円	有	無	有	有	3	PC・FM80桁ドットプリンタ	㈲日本マイコン流通センター

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪3V(プリンター付)	139,000円	有	有	有	有	5	展示品・本格ワープロ	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
文豪mini7GX	120,000円	有	有	有	有	3	オートシートフィーダー	無線パーツ㈱
文豪5NII	59,800円	有	有	有	無	3		無線パーツ㈱

EPSON

ワードバンクG	79,800円	有	有	有	有	5	ビデオマニュアル付	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
ワードバンクG	60,000円	有	有	有	有	4		OTKコンピュータプラザ

SHARP

WD-520	75,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
WD-220F	39,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

富士通

OASYS100N	150,000円	有	無	無	有	3		日本光機OA事業部目白マイコンプラザ
OASYS11D	92,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
OASYS F-ROM10	62,000円	有	有	有	無	5		無線パーツ㈱

リコー

RIPORT2100	98,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Rタイプ	98,000円	有	無	無	有	4		テクナート
Mr.ヘリの大冒険	80,000円	有	無	無	有	4		テクナート
スパルタンX	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ヤンチャ丸	18,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ロードランナー	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート
スペランカー	8,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ジッピーレース	8,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ロードランナーIII	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ロードランナーIV	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
スペランカー	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

アルバ

リアル麻雀(アダルト編)	15,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
リアル麻雀	12,000円	有	無	有	有	4	パネル付(麻雀)	㈲キョーワインターナショナル

アルファ電子

エキサイティングサッカー	10,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボール	5,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

イースタンコーポ

激走	8,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

ウッド・プレイス

クラシュロード	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

SNK

タッチダウンフィーバー	28,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
パドルマニア	28,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

エスエヌケイ

サイコーソルジャ	25,000円	有	無	有	有	4		タイムマシン
アテナ	15,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル

SNK

ハル21	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

カプコン

虎への道	55,000円	有	無	無	有	4		テクナート
1943	45,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ブラックドラゴン	45,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ブラックドラゴン	23,000円	有	無	有	有	4		タイムマシン
闘いの挽歌	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
サイドアーム	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
トップシークレット	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
トップシークレット	15,000円	有	無	有	有	4		タイムマシン
ラッシュ&クラッシュ	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
魔界村	12,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
戦場の狼	12,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
ソンソン	8,000円	有	無	有	有	4		㈲キョーワインターナショナル
戦場の狼	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

コナミ

ライフフォース	60,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ブラックパンサー	55,000円	有	無	有	有	4		タイムマシン
サラマンダ	50,000円	有	無	無	有	4		テクナート
グラディウス	45,000円	有	無	無	有	4		テクナート
フラックアタック	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
グラディウス	38,000円	有	無	有	有	4	電源,ハネス付	タイムマシン
コントラ	35,000円	有	無	無	有	4		テクナート
魂斗羅(コントラ)	30,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

ラビリンス・ランナー	28,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
恋のホットロック	25,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ファイナライザー	15,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ミスター五右エ門	15,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ジャイラス	15,000円	有	無	有	有	4		タイムマシン
メガゾーン	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ハイパーオリンピック	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
少林寺ロード	10,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
イーアルカンフー	10,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
Mr. ゴエモン	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート
イーアルカンフー	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート
サーカスチャーリー	8,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ロード・ファイター	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
スクランブル	5,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
スーパーヘリ	5,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ブーヤン	5,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ハスラー	5,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
タイムパイロット	5,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

サン電子

いっき	9,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

シグマ

ポンポコ	5,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

アーガス	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
銀河任侠伝	18,000円	有	無	有	有	4		タイムマシン
シティコネクション	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
モモコ120%	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ノーティボーイ	6,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ポップフレーマー	6,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
フィールドコンバット	5,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

セガ

UFO戦士ようこちゃん	58,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ファンタジーゾーン	45,000円	有	無	有	有	4	16ビットAタイプ	タイムマシン
エイリアンシンドローム	40,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
アレックスキッド	40,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
カルテットII	40,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ファンタジーゾーン	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
モンスターランド	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
エンゼルキッズ	38,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
カウンターラン	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ファンタジー・ゾーンII	28,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
パーフェクトビリヤード	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
青春スキャンダル	15,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
フリッキー	15,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ピタゴラスの謎	15,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ギガス	15,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
青春スキャンダル	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
シンドバッドミステリー	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
アッポー	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート
カロリー君VSモグラニアン	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート
アッポー	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ザクソン	7,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ホッパーロボ	7,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ブルファイター	7,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
パンクパニック	6,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ペンゴ	5,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

セタ

スーパーリアル麻雀PII	37,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	タイムマシン
スーパーリアル麻雀PII	35,000円	有	無	無	有	4		テクナート

ダイナックス

アマンド・ピンキー	40,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

タイトー

究極タイガー	70,000円	有	無	有	有	4		タイムマシン
究極タイガー	70,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ダブルドラゴン	60,000円	有	無	無	有	4		テクナート
飛翔鮫	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
リベンジ・オブドウ(アルカノイドII)	35,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ドッジボール	35,000円	有	無	無	有	4		テクナート
VSホットスマシュ	30,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ワードナーの森	28,000円	有	無	有	有	4		タイムマシン
黄金の城	25,000円	有	無	無	有	4		テクナート

スーパーリアルPI	20,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ジャイロダイン	18,000円	有	無	無	有	4		テクナート
影の伝説	15,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
エクスターミネーション	15,000円	有	無	有	有	4		タイムマシン
黄金の城	15,000円	有	無	有	有	4		タイムマシン
奇々怪界	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
アルカノイド	13,000円	有	無	有	有	4	パネル付	タイムマシン
エキサイティングアワー	12,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
アルカノイド	10,000円	有	無	有	有	4	センサー付	㈱キョーワインターナショナル
リングファイター	7,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
エレベーターアクション	7,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

ダイナックス

華弥生	25,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

データイースト

チェルノブ	60,000円	有	無	無	有	4		テクナート
SRD	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
SRD	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ブレイウッド	25,000円	有	無	無	有	4		テクナート
サイドポケット	18,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
サイドポケット	15,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
スチャラカ空中戦	10,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ブギーマナー	10,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
トライアウト	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート
バーニンラバー	8,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ミステリアスストーン	8,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
プロサッカー	8,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
リバレーション	7,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
プロテニス	5,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

テクノスジャパン

西遊降魔録	80,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ダブルドラゴン	50,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ドッチボール	20,000円	有	無	有	有	4		タイムマシン
くにお君	15,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティングアワー	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

テクモ

シルクワーム	60,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ジェミニウイング	50,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ジェミニウイング	38,000円	有	無	有	有	4		タイムマシン
アルプスの戦士	35,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ワールドカップ	30,000円	有	無	有	有	4	パネル付	タイムマシン
スターフォース	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
アルゴスの戦士	18,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ソロモンの鍵	12,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ラブリーカード	10,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
タンクバスターズ	8,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

ナムコ

ドラゴンスピリット	90,000円	有	無	無	有	4		テクナート
パックマニア	83,000円	有	無	有	有	4	システムI	タイムマシン
パックマニア	75,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ローリング・サンダー	65,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
イシターの復活	30,000円	有	無	無	有	4		テクナート
バラデューク	20,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ドラゴンバスター	18,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ドラゴンバスター	15,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
メトロクロス	15,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ギャプラス	15,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
トイポップ	15,000円	有	無	有	有	4		タイムマシン
リブルラブル	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ドルアーガの搭	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
バラデューク	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
トイポップ	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ギャプラス	13,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
スカイキッド	12,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ゼビウス	12,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
リブルラブル	12,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
モトス	10,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
グロブダー	10,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
マッピー	10,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ギャラガ	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ゼビウス	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート
モトス	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート
マッピー	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート

ディグダグ	8,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
パックマン	8,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
ギャラクシアン	7,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
マッピー	7,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋

日物

子連れ狼	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
妖魔忍法帖	25,000円	有	無	無	有	4		テクナート
制覇	23,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
セカンド・ラブ	15,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
ナイトギャル	10,000円	有	無	有	有	4	パネル付(麻雀)	(株)キョーワインターナショナル
クリスタルギャル	10,000円	有	無	有	有	4	パネル付(麻雀)	(株)キョーワインターナショナル
マグマックス	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート
マグマックス	8,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋

任天堂

ドンキコングJr.	8,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
マリオブラザーズ	6,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル

ビデオシステム

お雀子館	20,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
お雀子クラブ	12,000円	有	無	有	有	4	パネル付(麻雀)	(株)キョーワインターナショナル

フジワラ

スーパーオセロ	18,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋

UPL

忍者くんII	13,000円	有	無	有	有	4		タイムマシン

ユニバーサル

スーパービエロ	13,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋

ユーガ

麻雀アカデミー	70,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)玉屋

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-8881	70,000円	有	無	無	有	3		日本光機OA事業部目白マイコンプラザ
NEFAX11	63,800円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機(株)ニューセンター店
PC88VA01	24,000円	有	有	有	有	5		コンピュータ&ソフトハウスサンエコー
PC-9801-09	19,000円	有	有	有	有	5	640KFDDインターフェース	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PWP-70G-AS1	12,000円	有	無	有	有	5	mini7GX用シートフィーダー	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-9801-03	7,000円	有	有	有	有	5	98用カセットインターフェース	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-9801-21n	7,000円	有	有	有	有	5	U2用128K増設RAM	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC9801-03	5,000円	無	無	無	有	4		九十九電機(株)ニューセンター店

ICM

HD-3520	69,800円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機(株)ニューセンター店

アイワ

DR-2	5,000円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機(株)ニューセンター店

EPSON

GT-4000	128,000円	有	有	無	有	4	カラーイメージスキャナー	(株)日本マイコン流通センター
GT-3000	90,000円	有	有	無	有	4	1ケ月保証	九十九電機(株)ニューセンター店

カシオ

OR-216	5,000円	有	有	有	有	5	MSX用16K増設RAM	フューチャーランド北本(有)明光電気商会

クラウン

CD-300	29,800円	有	有	有	有	5	CDラジカセ、新品1台限り	(株)日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-8RL1	16,800円	有	有	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機(株)ニューセンター店
CZ-8RL1	14,800円	無	無	有	有	3	X1用データレコーダー	(株)日本マイコン流通センター
MZ-1X22	7,800円	有	無	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機(株)ニューセンター店
MZ-1R01	6,800円	有	無	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機(株)ニューセンター店
CZ-8GR	4,500円	有	無	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機(株)ニューセンター店

松下

FS-CA1	19,800円	有	無	有	有	3	MSXオーディオユニット	(株)日本マイコン流通センター
CF-2131	6,000円	有	有	有	有	5	MSX用16K増設RAM	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
CF-2111	4,500円	有	有	有	有	5	MSX用RFコンバーター	フューチャーランド北本(有)明光電気商会

ビクター

GR-S55(アクセサリーKIT付)	169,000円	有	有	有	有	4	ビデオムービーSVHS-C	(株)日本マイコン流通センター
BR-C300(アクセサリーKIT付)	158,000円	有	有	有	有	5	ビデオムービー、新品	(株)日本マイコン流通センター

富士通

I/O拡張ユニットFM77-60	20,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
漢字ROMカード(jis第二水準)	18,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FM77-EM64	9,800円	有	無	無	無	4		九十九電機(株)ニューセンター店
RS232CI/FカードMB22406	8,000円	有	無	有	有	5		FM-LAB釧路
MB22602A	8,000円	有	無	有	有	4		九十九電機(株)ニューセンター店
FMマウスFMMO201	7,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
ビデオデジタイズカードFM77-411	5,800円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路

ヤマハ

YK-20	12,800円	有	無	有	有	3	MSX用ミュージックキーボード	(株)日本マイコン流通センター

ロジテック

LHD-10	49,800円	有	有	無	有	4	1ケ月保証	九十九電機(株)ニューセンター店

和知電子

TMK9801R	28,000円	有	有	有	有	5	98用RAMディスク(ソフト付)	フューチャーランド北本(有)明光電気商会

調査にご協力いただいた販売店リスト

- ■(有)石田電器：〒085　北海道釧路市堀川町2-32　☎0154-25-6168
- ■FM-LAB釧路：〒085　北海道釧路市旭町30-12 尾崎ビル1F　☎0154-22-4408
- ■OTKコンピュータプラザ：〒372　群馬県伊勢崎市本町1-18　☎0270-26-5071
- ■パソコンショップマエハラ：〒373　群馬県太田市本町21-3　☎0276-25-3410
- ■フューチャーランド北本：〒364　埼玉県北本市本宿2-40　☎0485-91-2199
- ■サンエコー：〒134　東京都江戸川区中葛西2-4-52　☎03-877-5528
- ■九十九電機(株)ニューセンター店：〒101　東京都千代田区外神田1-16-10　☎03-251-0987
- ■日本光機OA事業部目白マイコンプラザ：〒171　東京都豊島区目白2-39-3 目白コマースビル3F　☎03-989-8020
- ■(株)日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-463-4455
- ■フリータイム(株)：〒144　東京都大田区西蒲田6-37-8 蒲田エレクトロプラザ2F　☎03-739-2911
- ■(株)スタンバイ：〒556　大阪市浪速区日本橋5-7-19 KMビル　☎06-641-1971
- ■(株)ユーバース：〒556　大阪市浪速区日本橋4-5-11 椿本ビル2F　☎06-631-4016
- ■ホビーショップ丸信：〒392　長野県諏訪市清水1-2-20　☎0266-52-3287
- ■無線パーツ(株)：〒939　富山市掛尾町297-1　☎0764-21-6822
- ■(株)キョーワインターナショナル：〒141　東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F　☎03-448-0832
- ■(株)玉屋：〒168　東京都杉並区和泉2-1-26　☎03-323-5522
- ■タイムマシン：〒183　東京都府中市新町3-15-5　☎0423-67-1129
- ■テクナート：〒556　大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F　☎06-643-7641



マイケル君（ファミっ子大集合に出演中）

TVフィルターFSII 全国で大好評‼目が楽だ・目が疲れない！

マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり‼テレビ画面のギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなかくれキャラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、目が楽だョ。全国の人が使ったらいいと思う。

マイケル君

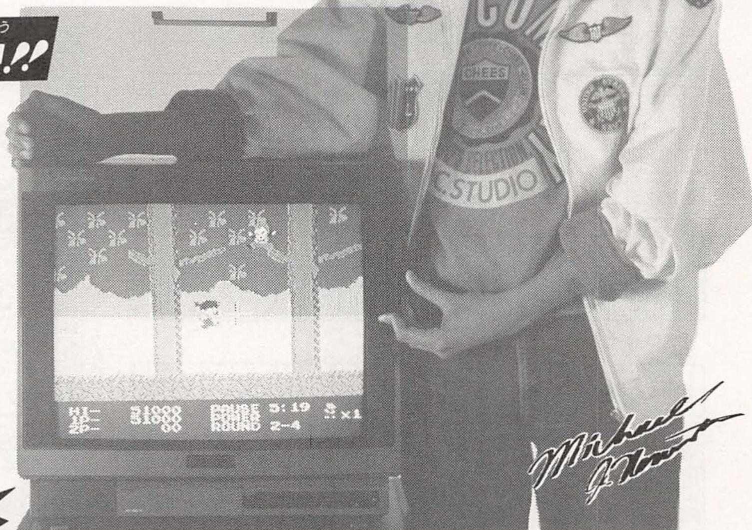
大好評！半額キャンペーン実施中‼

7日間無料使用OK！効果なければ返品自由‼

10万枚突破御礼

感謝状も2,000通を超えました。

FSIIファンのみなさま、ありがとうございました。
今後とも、できるだけ、この価格で頑張りますので
サンクレストをよろしくお願いいたします。



※画面上部にTVフィルターFSIIを使用

※皆様のご要望に応え……
大型TVフィルター 新発売

テレビゲームから目を守る

TVフィルターFSII

- ■目に有害な紫外線を画面から100%カット
- ■目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- ■近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- ■ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- ■TVフィルターFSIIは脱着ワンタッチ！

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円
特別注文	●22・23型用 定価14,000円 ➡7,000円	●24・25型用 定価15,000円 ➡7,500円	●26・27型用 定価16,000円 ➡8,000円	●28・29型用 定価17,000円 ➡8,500円

送料400円は、別途いただきます。代金支払方法は、7日間使用し、お気に召しましたら同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で‼

ハガキで

TVフィルターFSIIを申し込みます
希望する型名（　）
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年令
●電話番号

40円
〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15
サンクレストJ・P・M係

電話で

東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
㈱サンクレスト
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間
東京 平日・日・祭日／午前10時～午後6時
大阪 平日／午前9時～午後7時
日・祭日／午前9時～午後6時

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

待望のコントロールBOX 新発売 (KIC-045DX)

実用新案申請済

■価格〔KIC-045DX 完成品〕

Ⓐ. ビデオ端子・VHF対応 ¥34,000
Ⓑ. RGB21ピン対応……¥28,000
Ⓒ. Ⓐ,Ⓑ両方対応…………¥37,000

★いずれもTV接続ケーブル付

●1P・2P同時プレイもOK! ●ジョイスティック2つのゲームもOK! 中間ハーネス使用によりほとんどのゲームに対応、特殊コンパネ、麻雀等もOK!! ●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品)、丈夫で長持ちします。フィーリングもバッチシ! ハイスコアにチャレンジ!!

図解入り組み立てキットにチャレンジ!

★ただ今発売記念セール中!

君のお部屋はゲームコーナー!



★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1〜2チャンネル)

■寸法…W450×D200×H100(%)

付属品

●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません
●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン…30φ 6個、24φ 3個付き ●スイッチング電源…+5V 7A、+12V 1A、−5V 1A ●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

■KIC-045 各タイプの特長

Ⓐ● ビデオ端子対応

TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル) TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。

Ⓑ● RGB21ピン対応

21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ● 前記ⒶとⒷの両方に対応します。

オートトリガー(連射装置)ボード 新発売

KIC-045DXに取付できます(旧タイプも可)
テーブル機にも取付できます。
●仕様 4トリガー(1・2P×2ヶ)使用できます。
●価格 製作に必要な部品一式、技術資料付

組立てキット ¥2,700 送料¥300
(60円切手×50枚で代用可)

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる KIC-045組立てフルキット〈図解入り、マニュアル付〉

★ハードに強くなろう! 組立フルキットにチャレンジ!!



★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ(KIC-0090)は完成検査済です。(Ⓑタイプには付属していません。)
★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等で、トランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

★組立てフルキットは各タイプ(ⒶⒷⒸ)共、完成品価格の**5000円引き**です。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。

新店舗・ショールームオープン!!

キョーワインターナショナルが新しく生まれかわりました!

★地図のように会社を移転し、同時にショールームもオープン致しました。来て、見て、確かめてお買求めになれますので、ぜひご来店下さいますよう、お待ち申し上げております。



◆ゲーム基板も豊富に取り揃えてあります!

★詳しい資料、在庫価格表は60円切手×3枚を同封のうえ、下記までお申し込み下さい。

㈱キョーワインターナショナル BM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26塚本ビル1F ☎03-448-0832㈹〕

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計額8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

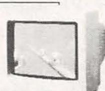
企画・技術者募集! 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

価値あるアイビット、ボーナス大チャンス!

低価格でご奉仕!品揃えが豊富なディスプレイ&TV

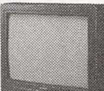
●シャープCU-14A4
14型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナRGB)
¥89,800→特価¥49,800

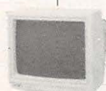
対応機種:PC98/88シリーズ、MZ25/28/55/65シリーズ

●シャープCU-14AD
14型カラーディスプレイ
(2000、4050/アナRGB)
¥84,800→特価¥59,800

対応機種:PC98Vシリーズ、PC88SR他、CZ880/881C

●シャープCU-14BD
14型カラーディスプレイ
(2000、4050/アナRGB)
¥64,800→特価¥49,800

対応機種:PC98Vシリーズ、PC88SR他、CZ880/881C

●シャープCU-21CD
21型カラーディスプレイ
(0.52mmドット/アナRGB)
新発売!

対応機種:CU14G/CU14A4/AD同接、CZ600C/601C/bIIC/830C

●シャープCU-14G
14型カラーディスプレイ
(2000/RGB)
¥49,800→特価¥29,800

対応機種:MZ2000/2200他、CZ800/801/803C他、FM7/77

●シャープCZ-600D
15型カラーディスプレイテレビ
(映像入力端子付)
¥129,800→特価¥89,000

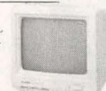
対応機種:CU14G/CU14A4/AD同接、CZ600C/601C/bIIC/830C

●シャープCZ-820D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB)
¥79,800→特価¥39,800

対応機種:CU14G同接、CZ830C

●シャープCZ-870D
15型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050自動切換/RGB)
¥108,800→特価¥69,800

対応機種:CU14A4/G同接、CZ830C

●シャープCZ-880D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050/デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥87,800

対応機種:CU14A4/ADシリーズ/G同接、CZ830C

●シャープMD-12P1
12型グリーンディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000

対応機種:CU14A4同接(MZ2520/PC88シリーズの一部除く)

●シャープMD-12P2
12型モノクロディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000

対応機種:CU14A4同接(MZ2520/PC88シリーズの一部除く)

●シャープMD-9P1
9型モノクロディスプレイ
(4050/コンポジット)
¥34,800→特価¥27,800

対応機種:CU14A4同接(MZ2520/PC88シリーズの一部除く)

●シャープMZ-1D26
14型カラーディスプレイ
¥89,800→特価¥69,800

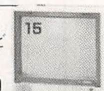
対応機種:MZ25/28シリーズ(ケーブル付属)

●シャープMZ-1D10
12型モノクロディスプレイ
¥41,800→特価¥25,000

対応機種:CU14A4同接(MZ2520/PC88シリーズの一部除く)

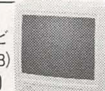
●シャープMZ-1D24
15型カラーディスプレイテレビ
¥128,000→特価¥95,000

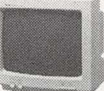
対応機種:MZ25/28シリーズ(ケーブル付属)

●NEC PC-TV352
15型カラーディスプレイテレビ
(マルチシンク)
¥115,000→特価¥78,000

対応機種:CZ600Dシリーズ同接、PC98XT/XLシリーズ、CZ830C

●NEC PC-KD862
14型カラーディスプレイ
(2000/4000、アナRGB)
¥99,800→特価¥75,000

対応機種:PC88/98シリーズ

●シャープCZ-880DGY
14型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050/デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥69,800

対応機種:CU14A4/ADシリーズ/G同接、CZ830C

●シャープCU-14ED
14型カラーディスプレイ
(0.39mmドット/アナRGB)
新発売! ¥79,800

対応機種:PC98Vシリーズ、PC88SR他、CZ880/881C

●TAXAN SV-650
12型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナRGB)
¥89,800→特価¥48,500

対応機種:CU14A4/ADシリーズ同接(CZ880C/881Cは不可)

●THOMSON 4475N
14型カラーディスプレイ
(0.31mmドット/デジ・アナRGB)
¥99,800→特価¥49,800

対応機種:CU14A4/ADシリーズ同接(CZ880C/881Cは不可)

●富士通FMTV-152
15型カラーディスプレイテレビ
(2000/アナ、21ピン)
¥89,800→特価¥56,000

対応機種:FM77AVシリーズ(40は4000文不可)、MSXII

●富士通ゼネラルDM-405
14インチカラーディスプレイ
(2000/アナRGB/MSXII対応)
¥67,800→特価¥36,000

対応機種:FM77AVシリーズ(40は4000文不可)、CU14G同接



●*PC-E200*……………***¥22,000⇨¥17,800***
パソコン接続ケーブル
●*CE-T800*……………***¥12,800⇨¥11,800***
●*PC-E500*……………***¥28,800⇨¥24,800***



よくわかるマンガ入門書「ポケコンまんが塾」つき。

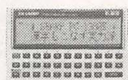
親しみやすい手軽な入門機。
●*PC-1246DB*……………***¥7,900⇨¥5,400***
実務に威力を発揮する10KバイトRAM
●*PC-1248DB*……………***¥11,000⇨¥9,000***



BASICを知らなくても使える!
ビジネスシミュレーションソフト内蔵(ハードカバーつき)
●*PC-1262*……………***¥24,800⇨¥19,600***
●*PC-1280*……………***¥24,800⇨¥21,800***
●*CE-120P*……………***¥24,800⇨¥21,800***
(PC-1280用一体型プリンタ)

**ポケコン総合カタログ並びに特価表差し上げます。切手70円を同封の上当社へお申込みください。
多数お買上げの場合、価格はご相談に応じます**

●*CE-130T*……………***¥17,800⇨¥14,200***
(PC-1360/1360K/1475/1425/2500S/用RS-232Cコンバータ)
※CE-158、130T又はPC-1600Kお買い上げの方にポケコン通信ガイドブックプレゼント。



文節変換もできる。
(PC-1360Kのみ)
待望の漢字対応機。RAMカードで大容量を実現。
※8KバイトRAMカードCE-212M(1枚)標準装備。
拡張RAMカード(オプション)
●*PC-1360*(カナ対応)……***¥29,800⇨¥19,800***
●*PC-1360K*(漢字対応)·***¥36,800⇨¥32,800***



漢字対応・大容量・通信機能カラープロッタプリンタやフロッピーとの一体化も可能。
(ソフトケースつき)
●*PC-1600K*……………***¥69,800⇨¥59,800***
4色カラープロッタプリンタ
●*CE-1600P*……………***¥69,800⇨¥59,800***
ポケットディスクドライブ(2.5インチ)
●*CE-1600F*……………***¥39,800⇨¥31,300***
ポケットディスク(10枚1組)
●*CE-1650F*……………***¥9,800⇨¥8,800***
プログラムモジュール(32KバイトRAM)
●*CE-1600M*……………***¥32,000⇨¥22,000***

PC-1350/1360/1360K/1425/1475用
●CE-140P
7色カラープリンタ。



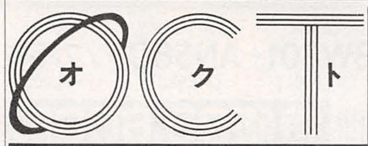
(在庫100台)特価 **¥20,000**
㊣¥43,000

旧型ポケコン大特価!!

●*CE-150*……………***¥49,800⇨¥10,000***
●*CE-161*……………***¥50,000⇨¥5,000***
(2個)***¥7,000***
●*CE-158*……………***¥39,800⇨¥31,300***
●*CE-159*……………***¥35,000⇨¥4,200***
●*CE-162E*……………***¥17,800⇨¥6,800***
●*CE-202M(16K)*……***¥35,000⇨¥6,000***
●*CE-203M(32K)*……***¥32,000⇨¥9,000***
●*PC-1401*……………***¥29,800⇨¥6,800***
●*PC-1416*……………***¥6,800***
●*PC-1431*……………***¥19,800⇨¥6,800***
●*PC-1440*……………***¥17,800⇨¥6,800***
●*PC-1450*……………***¥26,800⇨¥6,800***

'88オクトで始まるパソコンワールド。オープニングセール開催中!!

パソコンプラザ



'88 オクトで始まるパソコンワールド

☎03-730-6271

●営業時間 AM 11:00～9:00/日曜・祭日PM7:00

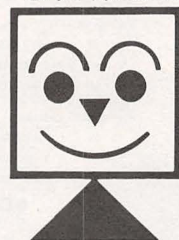
〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX 03-730-6273



全国通販 ●年中無休

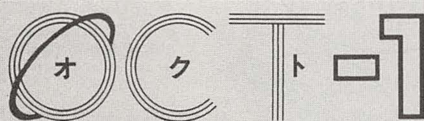
電話一本で、ハイ即納

オクト セレクテッドシステム



OCT-1 システム インフォメーション

- ▶全商品保証付(メーカー保証+当社保障1年)
- ▶超低金利ハッピークレジット(1回～48回)
- ▶頭金ナシ!ボーナス一括払いOK
- ▶配達日の指定OK!(万全なサポート体制)
- ▶商品の組合せ自由! オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中

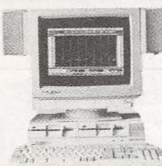


FRESH OPENING SALE OPEN

NEC PC-88フェア! これでカンペキ。組合せ自由!!

(送料¥2,000)

PC-8801FA



- PC-8801FA
- CU-14BD
- MD-2D(10枚)
- ジョイカード
- ゲームパック

定価合計¥232,800
特価¥158,000

PC-8801MA

- PC-8801MA
- CU-14BD
- MD-2HD(10枚)
- ジョイカード
- ゲームパック

定価合計¥262,800
特価¥183,000

PC-88VA2



- PC-88VA2
- CU-14BD
- MD-2HD(10枚)
- ジョイカード
- ゲームパック

定価合計¥362,800
特価¥257,000

PC-88VA3

- PC-88VA3
- CU-14BD
- MD-2HD(10枚)
- ジョイカード
- ゲームパック

定価合計¥463,800
特価¥322,000

SHARP CU-14BD

推奨品



2モードオートスキャン
65536色表示
アナログ専用
4050文字
88シリーズに最適!!
定価¥64,800

★上記セットでディスプレイ変更の場合

- PC-KD854……… 電話下さい!
- PC-KD863S……. ¥35,000
- PC-TV453N……. ¥54,000
- トムソン4475N….. ¥2,000
- PC-TV353……… ¥35,000
- CU-14AD……….. ¥13,000
- CMT-147L……… ¥4,000

を、加算して下さい。

NEC PC-KD863S

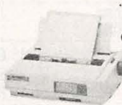
推奨品



2モードオートスキャン
5W着脱式スピーカー
標準装備
ステレオ再生
回転台付
定価¥118,000

PC-88シリーズ用 プリンター コーナー (ケーブル・A4熱転写用紙100枚付)(送料無料!!)

NEC PC-PR101TL2



- 24ドット熱転写 漢字プリンター
- 普通紙、OHPシート ハガキ印字OK

(定価¥83,800) **特価¥59,800**

EPSON AP-500PC



- 24ドット熱転写 漢字プリンター
- 連続用紙の使用もOK!(トラクタ別売)
- ハガキ～B4縦まで印字OK!!

(定価¥74,800) **特価¥47,000**

STAR TR-24CL



- 24ドット熱転写 漢字プリンター
- 7色カラー印字
- コピー用紙、ハガキにも印字OK!

(定価¥69,800) **特価¥34,000**

- ◉BROTHER M-1024 II (定価¥99,800) ……………特価¥47,000
- ◉NEC PC-PR406S (定価¥94,800) ……………特価¥69,000
- ◉EPSON VP-800PC (定価¥124,000) ……………特価¥86,000
- ◉STAR AR-2410 (定価¥114,000) (ガットシートフィーダ付)‥特価¥59,000

アプリケーションソフト

(送料¥500)

ソフト名	内容	メディア	定価	特価
P I	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥40,000	¥29,000
SHOGUN 2	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥34,800	¥26,000
ユーカラart88	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥30,000	¥21,500
スーパー春望 クリエイティブII	ワープロ グラフィック	5D	¥34,800	¥26,000
スーパー春望 クリエイティブII	ワープロ グラフィック	5HD	¥37,800	¥28,000
Kid 88	グラフィック	5D	¥25,000	¥19,300
Kid VA	グラフィック	5HD	¥28,000	¥21,600
PI TERM	通信	5D/5HD	¥12,800	¥9,900

周辺機器

(送料¥500)

商品名(型番)	内容	定価	特価
PC-8801-11	サウンドボード(MA/FA)	¥19,800	¥15,900
PC-8801-23	サウンドボードII(MKII)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-24	サウンドボードII(FH/MH)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-17	ビデオアートボード	¥49,800	¥39,900
PC-8872	マウス	¥9,800	¥7,900
NEOS MS-10X	マウス	¥7,800	¥5,800
OMRON MD-1200A II	モデム	¥24,800	¥18,000
XE-1 PRO	ジョイスティック	¥9,500	¥8,000

ゲームソフトALL 23% off セットでどうぞ! 安いゾー

■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

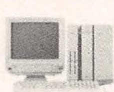
厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

'88オクトで始まるパソコンワールド。オープニングセール開催中!!

SHARP ～よりどりみどり！キミはどれを選ぶ？ （送料無料）

X68000ACE

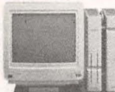


- CZ-601C
- CZ-601D
- CZ-6STI（チルトスタンド）
- MD-2HD（10枚）

定価￥439,600

大特価!!

X68000ACE-HD



- CZ-611C
- CZ-601D
- CZ-6STI（チルトスタンド）
- MD-2HD（10枚）

定価￥519,600

※611Dの場合TEL下さい。

大特価!!

X-1ターボZII



- CZ-881C
- CZ-880D
- MD-2HD（10枚）
- ジョイカード
- ゲームパック

定価￥289,600

大特価!!

X-1 TWIN



- CZ-830C
- CZ-830D
- MD-2D（10枚）
- ゲームパック

定価￥197,800

特価￥143,000

プリンター（用紙付）（送料無料）

SHARP CZ-8PC2
24ドット熱転写カラー漢字プリンター
（定価￥69,800）**特価￥53,000**

SHARP CZ-8PK9
24ピン漢字ドットプリンター
（定価￥89,800）**特価￥71,000**

X68000用ソフト/周辺機器 （送料￥500）

型名	商品	定価	特価
Z's STAFF PRO68K	グラフィック	￥58,000	￥44,800
KAMIKAZE	データベース	￥68,000	￥51,000
EW	ワープロ	￥38,000	￥29,300
CZ-6VTI	カラーイメージユニット	￥69,800	￥56,000
CZ-6BE2	2MB増設RAM	￥79,800	￥64,000
CZ-6BGI	GP-IB	￥59,800	￥48,000

X-1ターボII/X-1TWIN用ソフト/周辺機器

型名	商品	定価	特価
SAMURAI	ワープロ	￥19,800	￥14,800
スーパー春望クリエイティブ	ワープロ 5Dグラフィック	￥34,800	￥26,000
スーパー春望クリエイティブII	ワープロ 5HDグラフィック	￥37,800	￥28,000
SHOGUN 2	ワープロ 5HDグラフィック	￥34,800	￥25,000
CZ-8BV2	カラーイメージボード	￥39,800	￥31,800
CZ-8BSI	FM音源	￥23,800	￥19,000

富士通 （送料無料!!）

FM77-AV40EX



- FM77-AV40EX
- FMTV-154
- MF-2DD（5枚）
- ジョイカード
- ゲームパック

定価￥306,000

特価￥183,000

FM77-AV20EX



- FM77-AV20EX
- FMTV152
- MF-2DD（5枚）
- ジョイカード
- ゲームパック

定価￥217,000

特価￥137,000

プリンター（ケーブル・用紙付）（送料無料）

富士通 FMPR-203B2
（定価￥80,000）**特価￥53,000**

EPSON AP-500
（定価￥72,800）**特価￥46,000**

STAR TR-24CLF
（定価￥69,800）**特価￥34,000**

ソフト/周辺機器

型名	定価	特価
SAMURAI	￥19,800	￥14,400
いろどり	￥25,000	￥19,300
G-EDI EX	￥14,800	￥11,400
FMグラフィック・エディタII	￥20,000	￥15,400
FM77-101	￥29,800	￥23,800
FMM0101	￥12,800	￥9,800
FM77-412/3	￥16,800	￥13,000

NEC PC-98&EPSON PC-286シリーズ特選セット （送料￥2,000）

NEC PC-9801VX21



- PC-9801VX21
- トムソン4475N
- MD-2HD（10枚）
- マウス＋ゲーム

大特価

EPSON PC-286V-STD



- PC286V-STD
- トムソン4475N
- MD-2HD（10枚）
- マウス＋ゲーム

推奨セット
大特価

● PC-9801UV11＋トムソン4475N＋MF-2HD（5枚）
￥245,000
※トムソン4475N 0.31mmドットピッチ、チルト台付

● PC-9801UX21＋トムソン4475N＋MF-2HD（5枚）＋マウス
特価￥298,000
※トムソン4475N 0.31mmドットピッチ、チルト台付

● EPSON PC-286U-STD＋トムソン4475N＋MF-2HD（5枚）＋マウス
特価￥225,000

★ディスプレイ変更の場合

- CU-14AD ……＋￥12,000
- PC-TV353 ……＋￥35,000
- PC-TV453N ……＋￥53,000
- PC-KD854 ……お電話下さい
- CMT-147L ……＋￥1,000
- PC-286CD2 ……＋￥20,000

加算してください。

オクト推奨プリンター

- STAR AR-2415 ……特価￥65,000
- NEC NM-9950II ……特価￥130,000
- EPSON VP-1000PC ……特価￥105,000

パソコンラック

エニックス ED-3000



● キミだけのパソコンスペースを作っちゃおう。置き方、自由自在。
1245（H）×614（D）×600（W）mm

（定価￥22,800）
特価￥13,800

店頭ゲームソフトオール23%off！ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い
銀行振込：お近くの銀行より〈電信扱い〉にてお振込み下さい。
現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット
専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

振込先
三菱銀行 蒲田支店 当No.0278691
東京都民銀行 蒲田支店 当No.0320955
株式会社 億人（オクト）

※掲載の価格は7/20現在ですので、まずはお電話にてご確認ください。



好寄心応援!! IPLなら買える

1000円からのクレジット

50,000人もの人々が体感した安心感。——信頼のIPLワイドサポート

●業界初、IPLでこそ成し得た3倍保証。
メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証と長期間の保証を実施。末長く安心してご利用いただけるよう、IPLが成し得たワイドなサポート体制。

●IPLだからこそ初期不良への保証も万全。交換期間も1ヶ月ともっとも長期間です。

こんなにかかる修理費用
プリンタヘッド交換￥29,500以上/98シリーズメインボード交換￥21,600以上/ドライブ交換￥13,200以上

●安心のサポート。IPLキーボードレッスン無料で添付。目でさがさず、指がキーボードを確実に覚えて、プログラミング上達に格段の差がつくレッスン用ソフト(￥9,800)をPC-98シリーズに無料で添付。

●IPLの実績から実戦・初の通信教育制度。初めてコンピュータを手にしたその日から安心してお使いいただける様、IPL独自の通信教育制度です。もちろん受講料は無料です。

比べてほしいから、ご紹介します。——さらにお買得IPLクレジット

●ステップアップクレジットがおトク。
まず月々1,000円からスタートして2年後から3,000円アップ。ボーナスも1年後1万円。3年後3万円。

また夏のボーナスを貯金して冬のボーナスからのお支払いも大丈夫。夏・冬のボーナスどちらか一つをセレクト。ボーナス年一回だけもOK。
さらにお支払い回数も1回払いから最長72回までご自由に設定が可能です。

●追加購入もクレジットだから便利。
追加購入も買い換えもご利用中のIPLクレジットを月々僅か1,000円ずつの調整でOK。

●ボーナスフェアを実施中!! お買得感をじっくり比べて下さい。

IPL TOPICS
日本テレビ系火曜サスペンス劇場/テレビ朝日土曜ワイド劇場。又、フジテレビ系列、月曜ドラマランドなど他多数の番組で使用するコンピュータプログラムをIPLが制作。

Order Telephone

●本社 0467-24-7511　●大阪 06-311-2736
●銀 座 03-541-3058　●青 山 03-470-0061　●札 幌 011-621-1444
●仙 台 022-266-0531　●広 島 082-293-7881　●福 岡 092-481-2644
●商品管理部(納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡) 0467-24-1154/●ご注文お問合せ 0467-24-1154/●メンテナンス部(ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応) 0467-24-0453
●FAX(ご注文、お見積り、カタログ請求などスピーディに) 0467-24-0561　●下取りホットライン 0467-24-2040
本社:〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12 雪ノ下ビル　電話受付:AM10:00〜PM8:00 水曜日定休
商品管理部:〒248 鎌倉市雪ノ下3-4-2　電話受付:AM10:00〜PM8:00 水曜日定休

NEC PC-9801 VX21

アクセス No.B0901
価格￥541,800 ➡ IPL超特価

PC-9801VX21(処理速度、大幅に高速化4096色中16色2画面に表示可)	￥433,000
CU-14AD(超高解像度0.31ミリ、カラーアナログCRT)	￥84,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	￥24,000
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差￥9800)	￥0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"￥14800)	￥0
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	￥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	￥0

標準価格￥541,800
¥1,000×72回 ボーナス2.76万×12回

¥3,000×48回	ボーナス 2.84万×8回
¥5,000×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥9,500×24回	ボーナス 3.0万×4回
¥3,100×60回	ボーナス 2.0万×10回

IPL FORUM 知性をかたちに ——IPL NEW SYSTEM

組み合せ自由

アクセス No.B0902
価格￥736,370 ➡ IPL超特価

PC-9801VX21(処理速度、大幅に高速化4096色中16色2画面に表示可)	￥433,000
PC-KD854(0.39ミリ、14"カラーCRT)	￥89,800
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	￥58,000
GT-100V(写真イラスト地図新聞雑誌をなぞるだけ文書企画書案内書に威力)	￥44,800
PC-PR101TL2(高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可)	￥83,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	￥24,000
CD-500(5"湿式クリーニングディスケットセット)	￥2,500
A4カット紙(100枚)	￥470
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付)	￥0
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差￥9800)	￥0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"￥14800)	￥0
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	￥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	￥0

標準価格￥736,370
¥3,000×72回 ボーナス3.06万×12回

¥5,000×60回	ボーナス 2.63万×10回
¥6,000×48回	ボーナス 3.15万×8回
¥8,000×36回	ボーナス 3.89万×6回
¥8,100×72回	ボーナス なし

夏 冬 ボーナス2回払い

お支払い 7ヶ月先からOK
翌月一括から自由に設定

NEC PC-9801 UX21

アクセス No.B0903
価格￥467,300 ➡ IPL超特価

PC-9801UX21(処理速度、大幅に向上、CPUに80286+V30)	￥348,000
CU-14AD(超高解像度0.31ミリ、カラーアナログCRT)	￥84,800
3Mブランクディスケット(3.5"2HD*10枚)	￥24,500
PC-9872L(マウス)	￥10,000
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差￥9800)	￥0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"￥14800)	￥0
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	￥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	￥0

標準価格￥467,300
¥1,000×72回 ボーナス2.67万×12回

¥3,000×48回	ボーナス 2.7万×8回
¥5,000×36回	ボーナス 2.84万×6回
¥8,000×24回	ボーナス 3.65万×4回
¥5,400×72回	ボーナス なし

超 低 金 利 ………　組 合 せ 自 由　全 国 無 料 配 送

※今回掲載の製品は、8月8日より9月8日までの期間に限らせていただきます。

NEC PC-9801 RA2

アクセス **No.B0910**

価格¥936,800 ➡ IPL超特価

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
CU-14AD(超高解像度0.31ミリ、カラーアナログCRT)	¥84,800
VP-4800PC(世界初! 48ピン漢字111字/秒高速 高印字品質トラクタ付)	¥330,000
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥24,000
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付)	¥0
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800)	¥0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,000 ×72回 ボーナス6.18万×12回　標準価格¥936,800

¥5,000×72回	ボーナス 3.78万×12回
¥5,000×60回	ボーナス 4.85万×10回
¥8,000×60回	ボーナス 3.05万×10回
¥11,300×72回	ボーナス なし

NEC PC-9801 CV21

アクセス **No.B0904**

価格¥514,800 ➡ IPL超特価

PC-9801CV21(アナログカラーCRT一体型、3.5"×2FDD)	¥355,000
プランUP(文書・図形作成ソフト)	¥66,000
PC-PR101TL2(高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可)	¥83,800
PC-9872L(マウス)	¥10,000
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付)	¥0
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800)	¥0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,600 ×72回 ボーナス3.0万×12回　標準価格¥514,800

¥3,000×72回	ボーナス 2.15万×12回
¥5,000×48回	ボーナス 2.5万×8回
¥6,800×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥6,600×72回	ボーナス なし

NEC PC-88 VA MODEL 2

アクセス **No.B0911**

価格¥600,070 ➡ IPL超特価

PC-88VA2(16ビット1M5"2FDDマウス、アニメフレーマ添付)	¥298,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付)	¥118,000
PC-88VA-11K(ビデオボード)	¥39,800
ユーカラ VA(ワープロ機能、グラフィック機能、通信機能)	¥36,000
PC-PR101TL2(高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可)	¥83,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥24,000
A4カット紙(100枚)	¥470
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥3,000 ×72回 ボーナス2.73万×12回　標準価格¥600,070

¥5,000×48回	ボーナス 3.28万×8回
¥8,000×36回	ボーナス 3.25万×6回
¥5,000×60回	ボーナス 2.2万×10回
¥7,500×72回	ボーナス なし

NEC PC-8801 FA

アクセス **No.B0912**

価格¥257,800 ➡ IPL超特価

PC-8801FA(FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能)	¥168,000
PC-KD854(0.39ミリ 14"カラーCRT)	¥89,800
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,000 ×72回 ボーナス1.31万×12回　標準価格¥257,800

¥1,000×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥2,300×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥4,900×24回	ボーナス 2.0万×4回
¥3,600×60回	ボーナス なし

50,000人もの人々が体感した安心感。
——信頼のIPLワイドサポート

こんなにかかる修理費用
プリンタヘッド交換¥29,500以上/98シリーズメインボード交換¥21,600以上/ドライブ交換¥13,200以上

アクセス **No.B0913**

価格¥300,400 ➡ IPL超特価

PC-8801FA(FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能)	¥168,000
PC-KD854(0.39ミリ 14"カラーCRT)	¥89,800
イースII(日本ファルコム 88/VA/X1)	¥7,800
ソーサリアン(日本ファルコム 98/88)	¥9,800
スーパー大戦略(システムソフト 88/VA)	¥8,000
3Mブランクディスケット(5"2D*10枚)	¥17,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,700 ×48回 ボーナス2.0万×8回　標準価格¥300,400

¥2,600×60回	ボーナス 1.0万×10回
¥3,200×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥5,000×24回	ボーナス 2.7万×4回
¥3,600×72回	ボーナス なし

NEC PC-8801 MA

アクセス **No.B0914**

価格¥428,600 ➡ IPL超特価

PC-8801MA(FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能)	¥198,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付)	¥118,000
PC-8801-17(ビデオアートボード65536表示スーパーインポーズ可)	¥49,800
PS88-012-2W(ビデオアートボードペイントツール)	¥15,000
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	¥14,000
PC-8872(マウス)	¥9,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥24,000
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,900 ×72回 ボーナス2.0万×12回　標準価格¥428,600

¥2,700×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥3,000×48回	ボーナス 2.58万×8回
¥5,000×36回	ボーナス 2.65万×6回
¥5,200×72回	ボーナス なし

安心の3倍保証

COMPUTER CREATION
IPL
株式会社・アイピーエル
〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12
雪ノ下ビル
鎌倉市雪ノ下3-4-23:商品管理部
AM10:00▶PM8:00
水曜日定休

アクセス **No.B0915**

価格¥315,400 ➡ IPL超特価

PC-8801MA(FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能)	¥198,000
PC-KD854(0.39ミリ 14"カラーCRT)	¥89,800
信長の野望/全国(光栄 5"2HD)	¥9,800
ソーサリアン(日本ファルコム 98/88)	¥9,800
スーパー大戦略(システムソフト 88/VA)	¥8,000
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,000 ×72回 ボーナス1.78万×12回　標準価格¥315,400

¥2,100×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥3,000×36回	ボーナス 2.45万×6回
¥5,000×24回	ボーナス 3.15万×4回
¥3,900×72回	ボーナス なし

COLLEGE CREDIT
カレッジクレジット
● 大学生の方や新社会の方も即クレジットOK(保証人を必要とする場合もあります)

アクセス **No.B0916**

価格¥436,070 ➡ IPL超特価

PC-8801MA(FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能)	¥198,000
PC-KD854(0.39ミリ 14"カラーCRT)	¥89,800
P.1(ピーワン)(直接作画、写真取込、拡大縮小重ね合わせハードコピー機能付)	¥40,000
PC-PR101TL2(高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可)	¥83,800
A4カット紙(100枚)	¥470
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥24,000
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付)	¥0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥0

¥1,000 ×72回 ボーナス2.51万×12回　標準価格¥436,070

¥3,000×48回	ボーナス 2.5万×8回
¥5,000×36回	ボーナス 2.53万×6回
¥8,000×24回	ボーナス 3.23万×4回
¥5,100×72回	ボーナス なし

経済的なステップアップクレジット
例えば、まず月々1000円からスタートして、2年後は3000円とステップアップが可能です。

輸送上のトラブルにも対応

お申し込みはナンバーでお願いします。

Aug.8〜Sep.8

Level Up

下取りもご相談ください。

比較!! さらに差がついたお支払い。

SHARP X68000

アクセス No.B0920

価格¥512,800 ➡ IPL超特価

CZ-600C(65536同時発色、ソフト〈グラデウス〉付、ステレオ音源)	¥369,000
CZ-601D(0.39ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥119,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
CZ-8NJ1(ジョイカード プレゼント!)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥512,800

¥2,300×72回 ボーナス2.0万×12回

¥ 4,500×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 5,100×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 9,700×24回	ボーナス 3.0万×4回
¥ 3,200×60回	ボーナス 2.0万×10回

アクセス No.B0921

価格¥541,000 ➡ IPL超特価

CZ-600C(65536同時発色、ソフト〈グラデウス〉付、ステレオ音源)	¥369,000
CZ-601D(0.39ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥119,800
CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!)	¥ 5,800
マンハッタン レクイエム(リバーヒルソフト98/88/X1/FM/X6800)	¥ 7,800
スペース ハリアー(X68000/電波新聞社)	¥ 6,800
源平討魔伝(マイコンソフトX68)	¥ 7,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
CZ-8NJ1(ジョイカード プレゼント!)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥541,000

¥2,800×72回 ボーナス2.0万×12回

¥ 3,500×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 3.58万×6回
¥10,000×24回	ボーナス 3.58万×4回
¥ 3,800×60回	ボーナス 2.0万×10回

アクセス No.B0922

価格¥590,600 ➡ IPL超特価

CZ-601C(CPU68000、2Mバイト、65536同時発色)	¥319,800
CZ-601D(0.39ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥119,800
CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!)	¥ 5,800
AN-160SP(アンプ内蔵スピーカーシステム2本組)	¥ 59,800
CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)	¥ 18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)	¥ 15,800
スペース ハリアー	¥ 6,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
CZ-8NJ1(ジョイカード プレゼント!)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥590,600

¥2,900×72回 ボーナス3.0万×12回

¥ 4,600×72回	ボーナス 2.0万×12回
¥ 6,000×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 9,200×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 5,000×60回	ボーナス 2.5万×10回

SHARP X68000 ACE HD

アクセス No.B0923

価格¥749,470 ➡ IPL超特価

CZ-611C(20MHDD搭載、65536色発色、FM8音源内蔵)	¥399,800
CZ-611D(,31ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥145,000
CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!)	¥ 5,800
CZ-211LS(C compilerソフト開発を効率良〈サポート〉)	¥ 39,800
スペース ハリアー(X68000/電波新聞社)	¥ 6,800
Z'sSTAFF PRO 68K(グラフィックツール)	¥ 58,000
CZ-8PC2(10"カラー熱転写B5~B4ハガキ可、全角半角文字)	¥ 69,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
A4カット紙(100枚)	¥ 470
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥749,470

¥2,600×72回 ボーナス5.0万×12回

¥ 5,000×72回	ボーナス 3.55万×12回
¥ 7,600×72回	ボーナス 2.0万×12回
¥10,000×48回	ボーナス 3.1万×8回
¥ 11,300×36回	ボーナス 5.0万×6回

アクセス No.B0924

価格¥960,470 ➡ IPL超特価

CZ-611C(20MHDD搭載、65536色発色、FM8音源内蔵)	¥399,800
CZ-611D(,31ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥145,000
CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!)	¥ 5,800
CZ-211LS(C compilerソフト開発を効率良〈サポート〉)	¥ 39,800
Z'sSTAFF PRO 68K(グラフィックツール)	¥ 58,000
CZ-8NS1(フルカラーA4ズーム機能色ずれの少ない線順次方式ソフト付き■)	¥188,000
CZ-6BN1(68000用スキャナ用パラレルボード)	¥ 29,800
CZ-8PC2(10"カラー熱転写B5~B4ハガキ可、全角半角文字)	¥ 69,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
A4カット紙(100枚)	¥ 470
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥960,470

¥5,400×72回 ボーナス5.0万×12回

¥ 7,900×72回	ボーナス 3.5万×12回
¥10,000×72回	ボーナス 2.23万×12回
¥10,800×48回	ボーナス 5.0万×8回
¥10,000×60回	ボーナス 3.53万×10回

SHARP X1 turbo Z

アクセス No.B0925

価格¥424,470 ➡ IPL超特価

CZ-881C(ビデオ画像取込、スーパーインポーズ、テロップ可、マウス付)	¥179,800
CZ-880D(14"カラーTVリモコン付4050文字)	¥109,800
CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!)	¥ 5,800
Shogun(将軍)(データベース、表計算、ワープロソフトMS-DOS上互換)	¥ 34,800
CZ-8PC2(10"カラー熱転写B5~B4ハガキ可、全角半角文字)	¥ 69,800
A4カット紙(100枚)	¥ 470
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥424,470

¥1,000×72回 ボーナス2.62万×12回

¥ 3,000×48回	ボーナス 2.65万×8回
¥ 4,600×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 2,800×60回	ボーナス 2.0万×10回

SHARP X1 twin

アクセス No.B0926

価格¥214,800 ➡ IPL超特価

CZ-830C(X1 twin)	¥ 99,800
CZ-830D(14"カラー、ビデオ入力端子付きRGB)	¥ 98,000
3M ブランクディスケット(5"2D*10枚)	¥ 17,000
CZ-8NJ1(ジョイカード プレゼント!)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥214,800

¥1,000×72回 ボーナス1.02万×12回

¥ 2,000×48回	ボーナス 1.0万×8回
¥ 1,500×36回	ボーナス 2.0万×6回

IPL TOPICS

日本テレビ系火曜サスペンス劇場/テレビ朝日土曜ワイド劇場。又、フジテレビ系列、月曜ドラマランドなど他多数の番組で使用するコンピュータプログラムをIPLが制作。

50,000人もの人々が体感した安心感。
——信頼のIPLワイドサポート

SHARP X68000

アクセス No.B0927

価格¥469,400 ➡ IPL超特価

CZ-601C(CPU68000、2Mバイト、65536同時発色)	¥319,800
CZ-601D(0.39ミリ、アナログ3モードオートスキャン)	¥119,800
CZ-6ST1(角度自由自在、調節OK!)	¥ 5,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
CZ-8NJ1(ジョイカード プレゼント!)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ケ月の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

標準価格¥469,400

¥2,000×72回 ボーナス2.82万×12回

¥ 5,000×48回	ボーナス 2.6万×8回
¥ 7,100×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 4,500×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 9,200×24回	ボーナス 5.0万×4回



プラスαフェアPART II

実施8/8(MON)~9/8(THU)

Chance 1 期間中、システムお買い上げの方、先着200名様に、電話帳電卓をプレゼント(電話番号・スケジュールを記憶、10桁電卓機能付)

Chance 2 期間中、デスクをお買上げの方全員に、A-300(原稿用スタンド¥8,000)をプレゼント

Chance 3 期間中、シャープ製品をシステムでお買上げの方全員にCZ-8NJ1(ジョイカード)をプレゼント

超 低 金 利 ………　組 合 せ 自 由　全 国 無 料 配 送

※今回掲載の製品は、8月8日より9月8日までの期間に限らせていただきます。



24時間 テレフォンサービス 06-633-7168

アイ・ツー OFFへの挑戦!!

NEC PC-9801VX21 定価￥433,000 店頭価格ご期待!

エプソン PC-286V-STD 定価￥298,000 ￥188,000

シャープ X-68000 CZ-611C-GY/BK 定価￥399,800
ACE HD +CZ-601D-GY/BK 定価￥119,800
大大好評!! お問い合せ下さい!

本体	定価	価格
NEC PC-9801VM21	定価￥390,000	￥235,000
NEC PC-9801CV21 NEW	予定価格 定価￥355,000	￥254,000
NEC PC-9801UV21 NEW	予定価格 定価￥265,000	￥193,000
NEC PC-9801LV21 NEW	予定価格 定価￥345,000	￥248,000
NEC PC-8801FA	定価￥168,000	￥114,000
NEC PC-8801MA	定価￥198,000	￥138,000
NEC PC-88VA2 NEW	定価￥298,000	￥208,000
シャープX-68000 CZ-601C-GY BK	定価￥319,800	大好評 お問い合せ下さい!!
ACE +CZ-601D-GY BK	定価￥119,800	

ディスプレイ	定価	価格
NEC PC-KD853	定価￥118,000	￥75,000
NEC PC-KD854	定価￥ 89,800	￥51,000
NEC PC-KD855	定価￥ 69,800	￥46,800
NEC PC-KD862	定価￥ 99,800	￥65,000
NEC PC-KD863S	定価￥118,000	￥81,000
NEC PC-TV453N	定価￥138,000	￥87,000
NEC PC-TV353 NEW	定価￥110,000	￥75,000
NEC PC-TV352	定価￥115,000	￥73,000
シャープ CU-14AD ドットピッチ0.31mm	定価￥ 84,800	お問い合せ下さい
シャープ CU-14ED NEW ドットピッチ0.39mm	定価￥ 79,800	大好評

プリンター	定価	価格
エプソン VP-4800PC	定価￥330,000	￥227,000
エプソン VP-3000PC	定価￥290,000	￥198,000
エプソン VP-1000PC	定価￥154,000	￥106,800
エプソン VP-800PC	定価￥124,000	￥ 85,000
エプソン VP-500PC	定価￥ 87,000	￥ 58,000
エプソン AP-500PC	定価￥ 74,800	￥ 56,000
エプソン HG-2550PC	定価￥258,000	￥183,800
エプソン HG-2000PC	定価￥198,000	￥142,800
エプソン VA-3000	定価￥198,000	￥158,000
NEC PC-PR201TH	定価￥145,000	￥ 98,800
NEC PC-PR201H3	定価￥225,000	￥159,000
NEC PC-PR101TL2	定価￥ 83,800	￥ 58,800
NEC NM-9950II	定価￥245,000	￥126,800
ブラザー M-1724P ケーブル付	定価￥148,000	￥ 70,800
ブラザー M-1024II P/X (ケーブル付)	定価￥ 99,800	￥ 49,000

ワープロ	定価	価格
シャープ WD-270H	定価￥148,000	大好評
シャープ WD-520H	定価￥148,000	大好評
富士通 FROM10S	定価￥128,000	￥ 94,800
Canon α-250	定価￥218,000	￥138,000
東芝 Rupo80FII	定価￥128,000	￥ 78,000
プラス ワードランナー	定価￥ 19,800	大ヒット!!
Casio HW-7000	定価￥128,000	￥ 97,800
サンヨー サンワードES-100	定価￥168,000	￥112,800
シャープ WV-500 ノートワープロ	定価￥138,000	￥125,800
NEC 文豪ミニキャリーワード ノートワープロ	定価￥99,800	￥84,800

ハードディスク	定価	価格
エプソン HDD-20E	定価￥158,000	￥118,000
エプソン HDD-20S	定価￥198,000	￥ 99,800
アイテック ITH-520N (20M)	定価￥ 99,800	￥ 73,800
アイテック ITH-540HS (40M)	定価￥188,000	￥133,800
ランドコンピュータ LDP-521 (20M)	定価￥ 98,000	￥77,800
ランドコンピュータ LDM-520 (20M)	定価￥148,000	￥125,800
ランドコンピュータ LDM-540 (40M)	定価￥298,000	￥253,800
ウィンテク HD202	定価￥ 98,000	￥ 79,800
ウィンテク R2 Jr.(リファレンス)	定価￥125,000	￥ 99,800
ウィンテク R4HS	定価￥175,000	￥139,800
ICM HD-4060HSmkII (60M)	定価￥450,000	￥382,800
ICM MC-20 (20M) 限定4台!!	定価￥125,000	￥ 98,000
ICM MC-20EX (20M)	定価￥128,000	￥105,000
ICM MC-40S (40M)	定価￥188,000	￥170,000
キャラベルデータシステム CA-20LH (20M)	定価￥148,000	￥108,000
キャラベルデータシステム CA-40L (40M)	定価￥188,000	￥135,000
CRC-HD2A	定価 ￥89,800	￥67,000
CRC-HD4A	定価￥129,800	￥99,800

FDD	定価	価格
ランド・コンピュータ LDS-5UV2	定価￥78,000	￥61,800
ランド・コンピュータ LDS-3VM2	定価￥74,000	￥62,800
ランド・コンピュータ LDSK-5E	定価￥108,000	￥85,800
アクセル FDC-54	定価￥99,800	￥56,000

イメージスキャナー	定価	価格
ハンディイメージスキャナ PC-IN511	定価￥ 69,800	￥ 55,800
イメージスキャナー PC-IN503H	定価￥165,000	￥132,000
ハンディイメージスキャナ エプソンGT-100V NEW		￥ 44,800
カラーイメージスキャナ エプソンGT-4000 NEW		￥198,000

モデム	定価	価格
オムロン MD-2400B	定価￥49,800	￥37,300
オムロン MD-1200AII	定価￥24,800	￥18,600
アイワ PV-A2400	定価￥47,800	￥36,800
アイワ PV-A1200mKII	定価￥26,800	￥ 18,600

サプライ用品コーナー	定価	価格
PC- 98シリーズ用マウス		￥3,800~￥5,600
PC- 98用サウンドボード	定価￥22,000	￥12,800
PC用プリンターケーブル	定価￥ 3,500	￥ 1,680
マウスパット	定価￥ 1,800	￥ 1,280
ディスプレイスタンド	定価￥ 5,800	￥ 2,980
3.5インチ・5インチディスククリーナー	定価￥ 2,500	￥ 980
プリンターでハガキ印字ラクラクセッターII	定価￥ 3,500	￥ 2,480
モデム切替器	定価￥12,800	￥ 8,980
プリンター切替器	定価￥ 9,800	￥ 6,800
パソコン切替器	定価￥ 9,800	￥ 6,800
ディスプレイ切替器(アナログ)	定価￥12,800	￥ 8,980
ディスプレイ切替器(デジタル)	定価￥ 9,800	￥ 6,800

3M	
5'2HD	￥138
5'2D	￥114
5'2DD	￥125
3.5'2HD	￥490
3.5'2DD	￥270
8'2D	￥298

すべて在庫限定 売り切れたらゴメン!!

ノーブランド	
5'2D	￥39
5'2HD	￥?9
3.5'2HD	1P ￥270
3.5'2DD	1P ￥130

マクセル 店頭にて特価 TELにてお問い合せ

●フロッピーディスクの価格は全て、一枚の価格です。

その他、ハードディスク、増設RAMボード、モデムなど周辺機器激安品、多数あり。御相談ください。

写楽 ●ハンディ転写マシン 定価￥54,800 ￥46,800

SONY PEPRI ハンディコピー HCP-50 充電器 感熱手帳 キャリングケース付 定価￥42,800 ￥38,600

電子手帖 ●ポケットに漢字電子手帖 (シャープ) 定価￥19,800

楽太郎 ワープロ初心者の方に「新一太郎」ファンクション・キー 定価￥19,800 ￥12,800

この価格は8月1日現在のものです。もっと安くなっている物もあります。又パソコン・ソフト・モデム全般全て扱っております。ぜひ、お問い合せ下さい。

40%～20%off 新品ソフト販売コーナー

超特価人気ビジネスソフト

ワープロ **新一太郎** (5'2HD版) 98 ver.3 定価￥58,000 **35%off ￥37,800**

統合型 **VP・PLANNER** 定価￥36,000 **40%off ￥21,600**

グラフィック (98シリーズ) **花子** (5'2HD版) 定価￥58,000 **￥38,800 33%off**

ワープロ・88用 **P1** (2D・2HD) 定価￥40,000 **￥25,800 36%off**

ワープロ 定価￥39,800 **NINJA2** 98 **￥27,800 30%off**

ワープロ・88用 **Shogun2** (2D・2HD) 定価￥34,800 **￥24,300 31%off**

ロータス1-2-3 (5'2HD版) 定価￥98,000 **￥63,800 35%off**

言図 (GENZ)(98シリーズ)
- フロントエンド プロセッサ無し 定価￥25,000 **￥17,500**
- VJE-Σ搭載型 / FIXER3 搭載型 定価￥28,000 **￥19,600**

30%off

TOP給与計算エキスパートBシステム 定価￥198,000 **￥114,800**
TOP財務会計エキスパートBシステム 定価￥148,000 **￥85,800**
TOP財務会計エキスパートCシステム 定価￥198,000 **￥114,800**

42%off

ワープロソフト
- PC-9801 ロータス4word 定価￥25,000 ￥18,800
- PC-9801 ユーカラアートV2 定価￥40,000 ￥29,800
- MSX-Write2 定価￥24,800 ￥19,800

スプレットシート
- PC-9801 マルチプラン 定価￥68,000 ￥49,800
- PC-9801 マルチプラン実務フォーム集 定価￥29,800 ￥22,800
- PC-9801 ロータス1.23実務フォーム集 定価￥29,800 ￥22,800
- PC-9801 チャートUP 定価￥55,000 ￥42,000
- PC-8801 ユーカラチャート 定価￥24,000 ￥18,000
- MSX MSX-PLAN 定価￥9,800 ￥8,280

データベース
- PC-9801 d-BASEⅢ plus V1.0J 定価￥268,000 ￥198,000
- PC-9801 informix-SQL 定価￥258,000 ￥214,000

- PC-9801 桐 定価￥98,000 ￥66,000
- PC-9801 創文α 定価￥62,000 ￥49,000
- PC-9801 Let's アイリス 定価￥38,000 ￥28,900
- PC-9801 隼 データエクスプレス V3.0 定価￥39,800 ￥29,800
- PC-9801 The CARD2 定価￥40,000 ￥27,800
- PC-9801 毛筆クリップ 定価￥32,000 ￥24,000
- PC-8801 88CARD 定価￥28,000 ￥21,000

グラフィック CAD
- PC-9801 CANDY3 定価￥50,000 ￥40,000
- PC-9801 まっぷっぷ 定価￥12,800 ￥10,000
- PC-9801 GrapeⅡ 定価￥45,000 ￥32,800
- MSX2 ピクセル3 定価￥6,800 ￥5,480
- シルエット98用 定価￥38,000 ￥29,000

通信
- PC-9801 まいと～く 定価￥28,000 ￥22,400
- PC-9801 JETターミナル 定価￥9,800 ￥7,800
- PC-8801 88term 定価￥12,800 ￥9,800

株価分析ソフト
- PC-9801 ビッグなかぶぬしワイド 定価￥220,000 ￥168,000
- PC-9801 らくらく兜町 定価￥30,000 ￥24,000
- PC-9801 株価分析 名人 定価￥240,000 TELにて
- PC-9801 ZチャートⅡ株価分析 定価￥85,000 ￥65,500
- PC-98LT リッチなかぶぬしライト 定価￥98,000 ￥73,800
- PC-8801 株価分析ソフトもーかる 定価￥39,800 ￥29,800
- PC-8801 リッチなかぶぬしワイド 定価￥140,000 ￥108,000
- Z-ChartⅢ 定価￥98,000 ￥74,000

業務ソフト
- PC-9801 二代目大番頭(文節変換) 定価￥200,000 ￥148,000
- PC-9801 大福帳(文節変換) 定価￥78,000 ￥58,000
- PC-9801 PCA 商魂Ⅲ 定価￥120,000 ￥90,000
- PC-9801 PCA 商管Ⅲ 定価￥120,000 ￥90,000
- PC-9801 Theパソコン会計(個人編)システムB 定価￥128,000 ￥99,800
- PC-9801 PCA Theパソコン会計(企業編)システムC 定価￥198,000 ￥148,000
- PC-9801 青色申告 弥生 定価￥80,000 ￥59,000

その他
- PC-9801 らくらく家計簿とまと 定価￥9,800 ￥7,840
- PC-9801 ストライカー 30%off
- MSX-DOS2 定価￥34,800 ￥27,800

顧客管理
- PC-9801 顧満フリースタイル 尊文字 定価￥86,000 ￥59,800
- PC-8801 住所専科88 定価￥28,000 ￥22,400

言語ソフト
- TRBO-C 98(MSA版) 定価￥19,500 ￥15,000

超特価人気ゲームソフト

表記以外のソフトも販売いたしております。各ソフトメーカーにより、また対応機種により、割引率が違いますので、メーカー名・対応機種を御指定の上、お問い合せ下さい。

ソフト名・機種		定価	特価	ソフト名・機種		定価	特価
A列車で行こう2	98	￥12,800	￥9,600	アークス	88・98	￥7,800	￥6,240
ソーサリアン	98・88・X1・88VA	￥9,800	￥7,350	維新の嵐	98	￥9,800	￥7,350
信長の野望 全国版	98・88・X1・FM・MSX・MSX2	￥9,800	￥7,350	大戦略Ⅱデータコレクション	98	￥5,000	￥4,000
スーパー大戦略	88・X1	￥8,800	￥6,000	大戦略Ⅱマップコレクション	88 X1 併用	￥4,800	￥3,840
イースⅡ	98・88・X1・FM・MSX2	￥7,800	￥5,850	エグザイル	88	￥8,800	￥6,600
ドラゴンスピリット	X68000	￥8,800	￥7,040 (未発売)	ラストハルマゲドン	88	￥7,800	￥6,240
ドーム	98・X68000	￥9,800	￥7,840	ガーディアン	88	￥7,800	￥6,240 (未発売)
ドラゴンクエストⅡ	MSX・MSX2	￥6,800	￥5,440	アンジェラス	88	￥8,200	￥6,560
めぞん一刻 完結編	98・88・X1	￥7,800	￥5,850	太平洋の嵐DX	98・88VA	￥14,800	￥11,100 (未発売)
ファンタジーⅢ ―ニカデモスの怒り―	98・88・X1	￥9,800	￥7,840	太平洋の嵐 パワーアップキット	98・88VA	￥5,800	￥4,350 (未発売)
ヨトゥーン	88・MSX2	￥7,800	￥5,850	ソーサリアンユーティリティディスク	98・88・X1・88VA	￥3,800	￥3,040
源平討魔伝	X68000	￥7,800	￥5,850	ソーサリアンシステムパック	98・88・X1・88VA	￥5,800	￥4,640

7月25日現在です

キリトリセン

	ソフト名	機種	メディア	金額
①				
②				
③				
④				
	送料			
	合計金額			

住所 〒	氏名 ☎( ) -	雑誌名 月号

キリトリセン

■ソフトの通信販売を御希望の方は、送料は別途になっておりますので送料を確認の上、銀行振込か、現金書留にて御送金下さい。銀行振込にて御注文の場合は、電話かFAXにて、氏名、住所、電話番号、注文品をお知らせ下さい。現金書留にて御注文の場合は左記の用紙に注文品を御記入の上、切り取って同封して送って下さい。商品によっては時間のかかるもの、又未発売のものは、メーカーの都合により発売日ののびることもあります。ご注文、ご入金後、万一キャンセルされますと手数料として定価の一割を頂き、御返金送料はお客様ご負担となります。以上ご了承下さい。(未発売ソフトも同様)
※料金はおつりのない様お願いします。
なお、おつりがある場合ご返金出来ませんので、あらかじめご了承願います。

君のファミコンをグレードアップ!!

近日発売

ファミリーコンピュータ開発ツール



たとえば
①ROM(カセット)/DISKの切換えがワンタッチで可能。
ROM(カセット)を入れたままディスクも使用できるので、ツインファミコン以上の操作性が魅力。
②256K+64K(bit)のエミュレート機能があるので、ROMカセット←→ディスクの変換が可能。
ディスク(QD)になればトンカチ エディターで改造もできる。
③拡張コネクターがあり、オプションによる拡張が可能(RS232Cポートにより、PC-8801、PC-9801等のパソコンに接続できる。)
④64KのRAMを持っていて、ソフトの開発のために独自のフリーエリアを追加している。
⑤RAM増設がオプションで可能。
(ソフトコントロールで各種のエミュレーションができる。)
今後も続々と創世機で動くソフトウェアや、周辺機器を開発していきますので御期待下さい。

今さら言うまでもなく、ファミコンも立派な(?)コンピュータですが、キーボード等のハード周辺機器、アセンブラ等のソフトウェアに恵まれた環境とは言えないでしょう。 現在のファミコンは単なるゲーム機(もともとそこに機能を絞って作られたのだが)にすぎません。
創世機・ファミーは、そんなファミコンのパソコン化を目的として誕生しました。創世機・ファミーもパソコンに接続することによって、開発をはじめとしたさまざまな機能を発揮します。(創世機用のソフトも創世機によって開発されたものです。)
しかし、本体のみでも面白いことはいろいろ可能です。

本体価格 + (添付ソフト1枚) = ¥19,800

※8月末迄に御購入の方にもれなく、オリジナルテレホンカード進呈/

トンカチエディター



親切なマニュアルがついているから、誰にでも簡単に改造が出来るぞ!

ファミコンDISKゲームの大改造!
買ったソフトを改造せずに遊ぶなんてダサイ!

今、うわさの「**スーパーマリオ3**」は、このトンカチエディターでつくられたということを知っていますか?
ゲームを最後までできなかった人も、「**トンカチエディター**」を使えば無敵モード、最強モードも自由自在/
ロールプレインゲーム(例、リンクの冒険、夢工場)なんかの改造はいとも簡単。
ゲームのエンディングを見るにはこれしかない/

■ディスク版
■ファミリーコンピュータディスクシステム用
■豪華マニュアル付
ファミリーコンピュータの詳しい解説
ゲームの改造法イロイロ
6502機械語初心者講座

「トンカチ ニュース」第3弾・第4弾 **発売中**

定価 ¥7,800

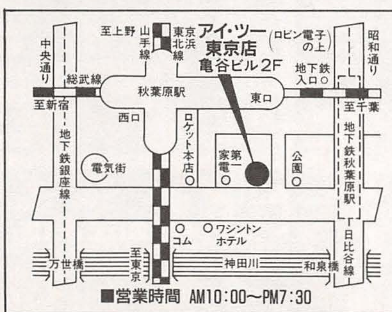
■お求め方法 有名パソコンショップ、ファミコンショップでお求め下さい。なお、直接本社にお求めの方は、当社まで現金書留でお申し込み下さい。送料は当社負担です。

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

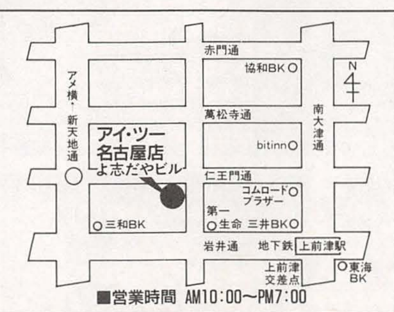
通販窓口
大阪☎ 06-632-0012(代)
名古屋☎ 052-263-1198(代)
東京☎ 03-258-1198(代)

年中無休
Information & Interface
株式会社アイ・ツー
大阪店/〒542 大阪市南区難波千日前15－18 ☎06-632-0012(代)
名古屋店/〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル ☎052-263-1198(代)
東京店/〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2F ☎03-258-1198(代)

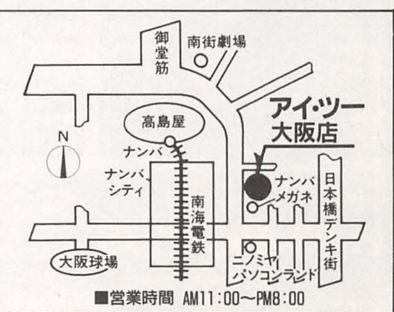
銀行振込にて御注文の場合、まずお電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・注文品をお知らせ下さい。
三和銀行 難波支店 普通613538
FAX 大阪 06-641-2535
名古屋 052-251-0098
東京 03-258-3868



■営業時間 AM10:00～PM7:30



■営業時間 AM10:00～PM7:00



■営業時間 AM11:00～PM8:00



「ノア」のUコン(中古) 宝の山だ。

NOA COMPUTERIST U-COM

100項目を上回るチェック
30項目を超えるクリーンアップ
中古以上のノアのUコン

★ノアは、中古でなく、すべて「Uコン」と呼んでいます。

今月の「ノア」はこれが気になる!

【注目①】実力健在のU2&F2、各3台限定

PC-9801U2…………¥88,000
PC-9801F2…………¥110,000

※すべて640KB増設済み
マニュアル&システムディスク付

【注目②】X1ターボ・マニアセット限定5セット!

CZ-880C〈X1ターボZ〉
CZ-880D〈専用ディスプレイ〉

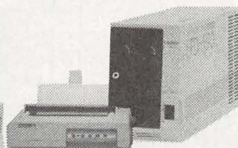
定価合計¥327,800→NOA特価¥188,000

【注目③】新品98用拡張ドライブ、ノア特価

〈アクセル/KF/SNE各社〉
5"2HDシングル……¥48,000〜
5"2HDデュアル……¥59,000〜
3.5"2HDシングル……¥39,000〜
3.5"2HDデュアル……¥56,000〜

※すべて新品ケーブル付





●「ノア」のUコン(中古)はウィークリーで変わる回転の早さ

本体

●PC88シリーズ	ノア特価
PC-8001	¥10,000
PC-8001MK2	¥12,000
PC-8801	¥19,000
PC-8801MK2-30	¥58,000
PC-8801MK2FR-30	¥84,000
PC-8801MK2SR-30	¥84,000
PC-8801MK2MR	¥89,800
PC-8801FH30	¥94,000
PC-8801MH	¥112,000
PC-88VA	¥148,000
●PC98シリーズ	
PC-9801	¥35,000
PC-9801E	¥68,000
PC-9801F1	¥75,000
PC-9801F2	¥112,000
PC-9801M2	¥148,000
PC-9801VF2	¥128,000
PC-9801VM0	¥118,000
PC-9801VM2	¥188,000
PC-9801VM2(640KB)	¥190,000
PC-9801U2	¥88,000
PC-9801UV2	¥145,000
PC-9801UV21	¥168,000
PC-9801VX21	¥245,000
PC-9801VX2	¥220,000
●FMシリーズ	
FM-8	¥10,000
FM-7	¥12,000
FM-NEW7	¥13,000
FM-77D2	¥42,000
FM-77L4	¥54,000
FM-77AV1	¥52,000
FM-77AV2	¥68,000
FM-77AV40	¥93,000
FM-11EX	¥63,000
FM-11AD	¥68,000
FM-77L2	¥48,000
FM-11B5	¥79,000
●X1シリーズ	
CZ-801C(X1-C)	¥12,000
CZ-802C(X1-D)	¥28,000
CZ-811C(X1-F)	¥19,800
CZ-820C(X1G-10)	¥28,000
CZ-850C(X1ターボ10)	¥28,000
CZ-852C(X1ターボ30)	¥68,000
CZ-862C(X1ターボ2)	¥69,000
CZ-870C(X1ターボ3)	¥72,000
CZ-880C(X1ターボZ)	¥98,000
●MZシリーズ	
MZ-1500	¥19,000
MZ-2521	¥52,000
MZ-2861	¥198,000

ディスプレイ

●PCシリーズ	
PC-KD551(4050字カラー)	¥39,000
PC-KD851(4050字カラー)	¥75,000
PC-KD852(4050字カラー)	¥50,000
PC-KD854(4050字カラー)	¥49,000
PC-KD862(4050字カラー)	¥68,000
PC-8853N(4050字カラー)	¥40,000
PC-551K(4050字カラー)	¥40,000
PC-8851(4050字グリーン)	¥23,000
PC-KD251(2000字カラー)	¥24,000
PC-60M43(2000字カラー)	¥20,000
N-5913L(4050字カラー)	¥88,000
CU-14AG2(4050字カラー)	¥43,000
CU-14A4(4050字カラー)	¥43,000
CMT-146L(4050字カラー)	¥43,000
CU-14AD(4050字カラー)	¥49,000
CU-14AG1(4050字カラー)	¥42,000
CU-14GB(2000字カラー)	¥22,000
●FMシリーズ	
MB27343(2000字カラー)	¥28,000
MB27331(4050字カラー)	¥45,000
MB27333(4050字カラー)	¥48,000
MB27311(4050字カラー)	¥39,000
●X1シリーズ	
CZ-811D(2000字TV付)	¥38,000
CZ-140D(2000字TV付)	¥38,000
CZ-850D(4050字TV付)	¥59,000
CZ-855D(4050予TV付)	¥60,000
●MZシリーズ	
MZ-1D22(4050字カラー)	¥38,000
MZ-12P2(4050字ホワイト)	¥28,000
MZ-1D01(2000字カラー)	¥25,000

プリンタ

●PCシリーズ	
10インチタイプ	
PC-PR101(24ドット漢字)	¥38,000
PC-PR406(24ドット熱転写)	¥35,000
PC-8822(16ドット漢字)	¥29,800
TR-24CL(24ドット熱転写)	¥29,800
SL-80MK(24ドット漢字)	¥38,000
PC-PR101TL(24ドット熱転写)	¥39,800
NM-9700(24ドット熱転写)	¥85,000
15インチタイプ	
PC-PR201(24ドット漢字)	¥52,000
PC-PR201CL(24ドット漢字)	¥82,000
NM-9900(24ドット漢字)	¥88,000
NM-9950(24ドット漢字)	¥99,800
UP-130K(24ドット漢字)	¥49,000
CKP-5240(24ドット漢字)	¥62,000
AR-2400(24ドット漢字)	¥60,000
AR-2415(24ドット漢字)	¥62,000
VP-130K(24ドット漢字)	¥60,000
VP-135K(24ドット漢字)	¥68,000
PC-PR201TL(24ドット熱転写)	¥68,000
VP-2500(24ドット漢字)	¥100,000
NP-500(24ドット熱転写)	¥38,000
NP-510(24ドット熱転写)	¥45,000
●各種	
NP-300(FM用熱転写)	¥39,800
MB27407(FM用熱転写)	¥23,000
MB27411(FM用漢字)	¥59,000
MZ-1P17(MZ用漢字)	¥25,000
CZ-8PK6(X1用漢字)	¥85,000

ディスクドライブ

TF-10(PC用2D)	¥30,000
TF-10(FM用2D)	¥30,000
LFD550(PC用2D)	¥32,000
LFD590(PC用2HD)	¥70,000
PC-80S31(PC用2D)	¥33,000
KD-390(PC用2D)	¥30,000
SNE2(PC用2HD)	¥59,000
PC-9881(PC用8インチ2D)	¥36,000
PC-9881N(PC用8インチ2D)	¥78,000

拡張ボード

256KBボード(新品)	¥12,000
512KBボード(新品)	¥14,000
マウスインターフェース(新品)	¥12,000
サウンドボード(新品)	¥16,000
1MBフロッピーI F(新品)	¥18,000
PC-9801-12K(新品)	¥10,000
CZ-8BV1(イメージボード)	¥15,000
CZ-8TM1(モデムボード)	¥10,000

関連品

データレコーダー(NEC)	¥6,000
データレコーダ(他社)	¥5,000
モデムケーブル(ノーマル 新品)	¥3,000
モデムケーブル(リバース 新品)	¥3,000
プリンタ用紙(10インチ)	¥980
プリンタ用紙(15インチ)	¥1,980
プリンタケーブル(PC用)	¥3,000
RGBデジタルケーブル	¥1,500
プリンタ切替え器	¥8,500

U-COM専用ライン
☎ 03-463-2275
AM10:00〜PM7:00/年中無休
3万円からクレジットOK!

▶Uコンのお問合せお求めは、お電話、お手紙、ご来店(ショップ・ノア)のいずれかで。▶商品はウイークリーで変わる回転の速さ。珍品、掘り出し物もあり。▶高額下取り・買取り実施中▶業界一のノア低金利クレジットがご利用いただけます(¥30,000から)▶ショップ・ノア店内にUコン大量展示中。在庫豊富。その他各メーカー新品、ソフト、周辺機器、アクセサリー等も豊富。いろいろな組み合せがお楽しみいただけます。▶渋谷駅南口(東急プラザ側)徒歩1分(本社住所と同じ場所です)。

本社:日本ウェーブ〒150 東京都渋谷区桜丘1-5 富士不動産ビル4F

振込口座
▶銀行名 住友銀行渋谷支店
口座番号 普通459232
口座名 ノア

新品ソフト在庫多数。ダイナ通販で、今すぐ!! 052-261-7830

新品ソフトなら、ダイナにおまかせ下さい!! ご不用となりました、中古ソフトも高価買い取り中。

本誌掲載以外にも、多数の在庫があります。詳しくはTELにて…

〈PC88シリーズ〉

商品名	価格	割引価格
美しき獲物たちIV(アダルト)	4,000	3,500
アークス	7,800	7,000
イースII	7,800	5,900
クレイズ	7,800	6,700
アッシュ	7,800	7,000
麻雀悟空	6,800	6,100
アークティック	5,800	5,200
アップルクラブ	3,800	3,300
(別売データ①～⑥	各1,500	1,500)
バスタードスペシャル	6,800	6,100
スカポン探険隊	6,800	6,100
ハイドライド3	7,800	7,000
セイレーン	7,800	7,000
ワールドゴルフII	7,800	7,000
シルバーゴースト	7,800	7,000
アンドロギュヌス	7,800	7,000
ファンタジードリーム	3,800	3,400
女神転生	7,800	7,000
LEGEND	7,800	7,000
ザ・リターンオブイシター	6,800	6,100
マイト&マジック	9,800	8,800
ファンタジーロップ	6,800	6,100
ハウメニロボット	7,800	7,000
王子ビンビン物語	7,800	7,000
ウイングマンスペシャル	7,800	7,000
ジーザス	7,800	7,000
Mr.プロ野球	9,800	8,800
自己中心派2	6,800	6,100
ゼリアード	7,500	6,750
サイキックウォー	8,800	7,900
ファンタジー	9,800	8,800
ファンタジー2	9,800	8,800
ジプシー	8,000	7,200
サンドラ	6,800	6,100
サジリ	7,800	7,000
お嬢様くらぶ	6,800	6,100
夢少女さやか	6,800	6,100
天女伝説	7,800	7,000
カインドギャル	6,800	6,100
いけにえの街	6,800	6,100
ファイナルロリータ	6,800	6,100
Y'S	7,800	7,000
ヘルツォーク	6,800	6,100
アドレナリンコネクション	7,800	7,000
ルクソール	7,800	7,000
プロ野球FAN	8,800	7,900
シルフィード	6,900	6,200
ザ・病院	5,800	5,200
ときめきスポーツギャル	7,800	7,000
セーラー服美少女図鑑No1～No6	3,800	3,400
ファンタジーIII 予約受付中!	9,800	8,600
アジエラス	8,200	7,800
少女303	6,800	6,100
一石にかける青春	7,800	6,900
バトルゴリラ	7,800	6,900
天使たちの午後2番外編	7,800	6,900
ハーレッシュ	7,800	6,900
ハイデッガー	7,800	6,900
リトルバンパイヤー	6,800	6,100
バニーちゃんのひみつ	6,800	6,100
キャンキャンコレクション	5,800	5,200
めぞん一刻(完結編)	7,800	7,000
雀豪1	8,800	7,900
アクター	12,800	11,500
碁キチくん(VA専用)	14,800	11,800
わが青春の妖怪屋敷	9,800	8,500
美少女はチェックがお好き	5,800	5,200
スティルーソード	6,800	6,100
東京女子校生制服を脱いだ図鑑	7,800	7,000
東京女子校セーラー服入門	4,800	4,000
アルギースの翼	7,800	7,000
信長の野望全国版	9,800	8,000
マンハッタンレクイエム	7,800	7,000
キッスオブマーダー	5,800	5,200
ドーム	9,800	8,800
スーパー大戦略88	8,000	7,200
ファンタジーロップ	6,800	6,100
ソリテアロイヤル	6,800	6,100
クリムゾン	7,800	6,900
天地を喰らう	6,800	6,100
ソーサリアン	9,800	8,800
今夜も朝までパワフル麻雀	6,800	6,100
かわいそう物語(VA専用)	7,800	7,000
天使たちの午後II	7,800	6,900
ソープランドストーリー	7,800	6,900
メロンソーダ	6,800	6,100
億万長者	9,800	8,800
アドレナリンコレクション	7,800	6,900
美しき獲物たちIII	4,000	3,500

〈PC98シリーズ5"2DD/2HD〉

商品名	価格	割引価格
美しき獲物たちIV(アダルト)	4,000	3,500
KISS OF MURDER	5,800	5,200
大戦略2	9,800	8,800
大戦略IIエディターセット	6,000	5,400
イースII	7,800	7,100
ドーム	7,800	7,100
信長の野望全国版	9,800	8,800
今夜も朝まで/パワフル麻雀	6,800	6,200
スターシップランデブー	8,800	7,900
地球防衛軍	9,500	8,550
ガイフレーム	8,200	7,400
ファンタジーナイト	7,800	7,000
億万長者	9,800	8,800
蒼き狼と白き牝鹿	9,800	8,800
美しき獲物たちIII	4,000	3,600
ソーサリアン	9,800	8,900
めぞん一刻完結編	7,800	7,000
エルスリード戦史	8,000	7,000
セイレーン	7,800	7,000
殺しのドレス	6,800	6,100
太平洋の嵐	12,800	11,500
麻雀大会	9,800	8,800
カインドゥギャルズ	6,800	6,100
王子ビンビン物語	7,800	7,000
抜忍伝説	9,800	8,800
マイト&マジック	9,800	8,800
ウィザードリィ#1	9,800	8,800
〃 #2	9,800	8,800
〃 #3	9,800	8,800
日本縦断セスナフライト	9,800	8,800
ファンタジー	9,800	8,800
〃 2	9,800	8,800
ウォーニング	6,800	6,200
ロードオブウォーズ	8,500	7,700
リップスティック	3,000	2,700
天使たちの午後II	7,800	7,000
ラプラスの魔	7,800	7,000
ティルナノーグ	9,500	8,550
グランドマスター	9,800	8,800
ハイパーニア	8,800	7,900
バーズテイル	9,800	8,800
サイキックウォー	8,800	7,900
学園物語	6,800	6,100
サンドラ	6,800	6,100
華三眩	7,800	7,000
獣神ローガス	7,800	7,000
アストロゲーター	5,800	5,200
美少女はチェックがお好き	5,800	5,200
リトルバンパイヤー	6,800	6,100
雑学オリンピック	6,800	6,100
天使たちの午後II	7,800	7,000
SA・JI・RI(サジリ)	7,800	7,000
アルギースの翼	7,800	7,000
第三帝国	7,800	7,000
一石にかける青春	7,800	7,000
かわいそう物語	7,800	7,000
アークティック	5,800	5,200
ヘルツォーク	6,800	6,100
維新の嵐	9,800	8,700
原宿アフターダーク	9,800	8,800
ファンタジーIII	9,800	8,800
天地を喰らう	6,800	6,100
ヨトーン	7,800	7,000
イースII	7,800	7,000
わたなべわたる	6,800	6,100
ハーレッシュ	7,800	7,000
リップスティック(1)～(5)	各3,000	2,700
ヘルツォーク	7,800	7,100
THE 4TH UNIT	6,800	6,100
今夜も朝までパワフル麻雀	6,800	6,200
ユーフォリー	6,800	6,100
マイト&マジック	9,800	8,800
抜忍伝説	9,800	8,800
キングズナイトスペシャル	6,900	6,200
エルスリード	7,200	6,500
ガイアの紋章	7,800	7,000
リバイバー	6,800	6,100
ラプラスの魔	7,800	7,000
レースII 予約受付中・特価		6,900
レジェンド	7,800	7,000
まじゃべんちゃ～ねぎ雀麻	6,800	6,100
女子高生アイドルおさな妻・童戦記	4,000	3,600
スーパー大戦略	8,000	7,200
SA・ZI・RI(サジリ)	7,800	7,000
ソーサリアン	9,800	8,800
ソーサリアン(turbo専用)	9,800	8,800
美しき獲物たちIII	4,000	3,600
殺意の接吻	5,800	5,200
雑学オリンピック	6,800	6,100
ゼリアード	7,500	6,600
リトルバンパイヤー	6,800	6,100
ザイダー	7,800	7,000
自己中心派2	6,800	6,100
DOME	9,800	8,800
美少女はチェックがお好き	5,800	5,300
アルギースの翼	7,800	7,000
The Man I Love	7,800	7,000
ディーヴァ	7,800	7,000
プロ野球FAN	8,800	7,900
バスタードスペシャル	6,800	6,100
天使たちの午後II	7,800	7,000
エリカ	6,800	6,100
マンハッタンレクイエム	7,800	7,000
ハウメニロボット	7,800	7,000
地球防衛軍	7,800	7,000
A列車で行こう	7,800	7,000
王子ビンビン物語	7,800	7,000
天女伝説	7,800	7,000
学園物語	6,800	6,100
MAJOサンドラ	6,800	6,100
ミスティー	6,800	6,100
Love chaser	6,800	6,100
メイドウム	6,800	6,100
太陽の神殿	7,800	7,000
魔界王	5,800	5,200
ディーサイド	6,800	6,100
ロリータ姫の絵日記	5,800	5,200
ロリータ姫の伝説	5,800	5,200
エクリン	4,800	4,300
億万長者	9,800	8,800
自己中心派	6,800	6,100
ザナドゥ	7,800	7,000
〃 シナリオII	5,800	7,000

〈XIシリーズ〉

商品名	価格	割引価格
美しき獲物たちIV(アダルト)	4,000	3,500
信長の野望	9,800	8,800
スーパー大戦略XI	8,000	7,200
アルバトロス	8,800	7,900
ワールドゴルフII	7,800	7,000
上海	6,500	5,800
STORM	7,800	7,000
ウルティマIV	9,800	8,800
イース	7,800	7,000
ファンタジー	9,800	8,800
〃 II	9,800	8,800

〈X68000〉

X68000用中古ソフトは特に高く買い取り致します。

商品名	価格	割引価格
グランドマスター	9,800	8,800
いろはにほへと	6,800	6,100
ツインビー	7,800	7,000
桃太郎伝説	7,800	7,000
ハウメニ・ロボット	9,500	8,400

〈MSX2・DISK版〉

商品名	価格	割引価格
美しき獲物たちIV(アダルト)	4,000	33,500
麻雀狂時代スペシャル	6,800	6,100
小林ひとみパズルインロンドン	6,800	6,100
東京女子校制服をぬいだ図鑑	7,800	7,000
雑学オリンピック	6,800	6,100
女神たちの館	7,800	7,000
マドンナの誘惑	6,800	6,100
カインドギャルズ	6,800	6,100
刑事大打撃	5,800	5,200
キャンキャンコレクション	5,800	5,200
口説き方教えます	6,800	6,100
王子ビンビン物語	7,800	7,000
東京女子高制服図鑑	7,800	7,000
学園物語	6,800	6,100
殺しのドレス	6,800	6,100
美少女写真館	7,800	7,000
上海	5,800	5,200
セイレーン	7,800	7,000
イース	7,800	7,000
ワールドゴルフII	7,800	7,000
抜忍伝説	9,800	8,700
覇邪の封印	8,800	7,800
マンハッタンレクイエム	7,800	7,100
サジリ	6,800	6,100
魔神宮	7,800	7,100
シンデレラペルデュー	6,800	6,100
殺意の接吻	6,800	6,100
ヨトーン	7,800	7,000
ジンギスカン	9,800	8,800
皇帝の女たち	9,800	8,800
ファンタジードリーム	3,800	3,500

今月のスポット特価品コーナー

MSX

ヴァリスMSX ROM	特価1,000	
ラフェールMSX2 D	特価3,700	
アンドロギュヌスMSX2 ROM	特価2,000	
ファイナルゾーンMSX ROM	特価1,000	

88シリーズ

かわいさとみのなかよくしてネ(アダルト)	7,800	5,800
学園物語(アダルト)	6,800	4,980
イースII 88	7,800	5,800
The man I Love	7,800	5,500
ラミア1999(中古)		1,500
ライレーン(中古)		2,800

その他いろいろコーナー

VHSビデオテープ120分	500
ノーブランドフロッピー5"2D	390
〃 5"2HD	750
〃 3.5"2DD	1,400
ソーサリアン/ディスクホルダー	500

Goods

88シリーズ、XIシリーズ対応Joy CARD	1,500
Sharp特性マウスパッド本皮	1,500
88用マウス	3,900
XI用マウス	5,400
98用マウス	3,900
マウスパッド	1,980

特価パソコン

XI F/10	9,800
XIturboZ+ニューZ BASIC付	95,000
PC8801FA	114,000
M1024P 漢字プリンター	45,000
X68000SET	298,000

〈X68000〉

商品名	価格	割引価格
セーラー服いけない体験告白集(1)～(3)	4,800	4,300
G-68K(グラフィックツール)	14,800	12,800
源平討魔伝	7,800	7,000
レリクス	7,200	6,500
スペースハリア	6,800	6,100
上海	6,500	5,850
マンハッタンレクイエム	7,800	7,000
シンデレラペルデュー	6,800	6,100
T.D.F.	6,800	6,100
アルカノイドII	7,800	7,000
ザ・コックピット	6,800	6,100
魔神宮	9,800	8,800
殺意の接吻	5,800	5,200

フロッピー

ノーブランド5"2D(88×1の人用)	390
〃 5"2HD(98×68の人用)	750
〃 3.5"2DD	1,400

＊注文は1箱よりOK(1箱10枚入り)

お申し込み方法

①ご希望の商品名等を注文書に記入して、郵便局にて現金書留でお金といっしょにお送り下さい。(注文書は本誌と同じものであれば、手書き、コピーでもかまいません)
②リストにのっていない商品/機種も多数ありますので、お電話にて確認して下さい。
③送料は、1コ…300円、2コ…400円、3コ以上…650円です。
④わからないことがありましたら(052)261-7830で尋ねて下さい。

注文書

お名前

ご住所

〒

TEL
(　　　　　)

MBM 9

お持ちのパソコンの種類
本体名/
テレビ/
プリンター/

注文商品名とフロッピーサイズ

商品名
丸でかこんで下さい。
5"2D、2DD、2HD
3.5"2D、2HD、
T/B ROM
(　　　　　)

パソコンハウス **ダイナ** 名古屋市中区大須3-31-28 山惣ビル2F 年中無休 AM10:00～8:00 ☎052-261-7830

安心と信頼の誌上ショッピング　メディアショップ　お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社　メディアショップ ハイランド　〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3 9 6

電話でのお申込みは

東京受付センター
☎03(252)2608

大阪受付センター
☎06(363)1605

年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
(株)メディアショップ ハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先
  名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ず振込前にお電話又はおハガキでお知らせ下さい。
  〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店　当座No.2945
  〈郵便振替〉横浜9 42177

▶クレジットでお申込みの方
- 電話かハガキでお申込み下さい。
  クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

NEC PC-8801MA

- PC-8801MA
  ステレオ12音源。デジタルサンプリング機能。魅力のサウンド機能に連文節変換等の高度な日本語機能をプラスした大容量メモリの先鋭マシン。
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格　316,000円

商品番号 158	一括払価格　238,000円
24回	初回11,660円・11,600円×23回
36回	初回 9,240円・ 8,100円×35回

NEC PC-8801FA

- PC-8801FA
  鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源と、リアルな音を録音再生できる。デジタルサンプリング機能。強力なサウンド機能を搭載した高感度マシン。
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格　286,000円

商品番号 157	一括払価格　218,000円
24回	初回11,260円・10,600円×23回
36回	初回 9,140円・ 7,400円×35回

NEC PC-88VA2

- PC-88VA2
  ビデオ映像とアニメーションで広がる、新しい映像の世界。
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ。

標準価格　416,000円

商品番号 180	一括払価格　328,000円
24回	初回18,060円・15,900円×23回
36回	初回11,440円・11,200円×35回

NEC PC-88VA3

- PC-88VA3
  16ビットのパワーが描画機能、日本語機能を飛躍的に向上させた
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ

標準価格　516,000円

商品番号 181	一括払価格　398,000円
24回	初回19,460円・19,400円×23回
36回	初回17,040円・13,500円×35回

NEC PC-9801VX21

- PC-9801VX21
  OAからFA、LAまで広範囲な分野をカバーする高機能。定評あるPC9800シリーズの豊富な資産を継承
- PC-KD854
  アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ

標準価格　522,800円

商品番号 156	一括払価格　358,000円
24回	初回18,660円・17,400円×23回
36回	初回13,340円・12,200円×35回

NEC PC-9801UV11

- PC-9801 UV11
  A4ファイル大のコンパクトサイズ最新鋭3.5インチ・16ビット。
- PC-KD854
  14インチカラーディスプレイ

標準価格　354,800円

商品番号 178	一括払価格　268,000円
24回	初回14,560円・13,000円×23回
36回	初回11,140円・ 9,100円×35回

EPSON PC-286V

- PC-286V STD
  NEC PC-9801VX VM対応機
- PC-286CDII
  14インチカラーディスプレイ

標準価格　392,800円

商品番号 160	一括払価格　288,000円
24回	初回14,960円・14,000円×23回
36回	初回11,240円・ 9,800円×35回

EPSON PC-286U

- PC-286U STD
  NEC PC-9801CV、CX対応機。
- PC-286CDII
  14インチカラーディスプレイ。

標準価格　342,800円

商品番号 161	一括払価格　258,000円
24回	初回14,360円・12,500円×23回
36回	初回 9,340円・ 8,800円×35回

SHARP X68000 ACE-HD

- CZ-611C
  X68000にHDモデル登場、ますます熱くなる、パーソナルワークステーション
- CZ-611D
  15型カラーディスプレイテレビ

標準価格　544,800円

商品番号 183	一括払価格　特別価格
24回	初回22,560円・21,300円×23回
36回	初回17,240円・14,900円×35回

SHARP X68000 ACE

- CZ-601C
  ハイコンパクト設計、抜群の高性能さに人気集中のAEC(エース)モデル登場
- CZ-601D
  15型カラーディスプレイテレビ

標準価格　439,600円

商品番号 187	一括払価格　特別価格
24回	初回18,660円・17,400円×23回
36回	初回13,340円・12,200円×35回

SHARP X68000 ACE-HD

- CZ-611C
  X68000にHDモデル登場。ますます熱くなる、パーソナルワークステーション。
- CZ-601D
  15型カラーディスプレイテレビ

標準価格　519,600円

商品番号 174	一括払価格　特別価格
24回	初回22,160円・20,300円×23回
36回	初回17,140円・14,200円×35回

SHARP パソコンテレビ X1G Model30

- CZ-822C
  ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵。最高得点も必勝プロセスもビデオに録れる初のマルチビジュアル端子搭載。
- CZ-820D
  14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格　197,800円

商品番号 086	一括払価格　99,800円
24回	初回6,600円・4,800円×23回
36回	初回4,000円・3,400円×35回

SHARP X1 turbo Z II

- CZ-881C
  NEW-Z BASICを搭載してX1 turbo Zが生まれ変った。まさに、最強の8ビットマシンだ。
- CZ-880D
  14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格　295,400円

商品番号 164	一括払価格　228,000円
24回	初回11,460円・11,100円×23回
36回	初回10,940円・ 7,700円×35回

SHARP X1 turbo Z

- CZ-880C
  [illegible]
- CZ-880D
  [illegible]

標準価格　327,800円

商品番号 167	一括払価格　188,000円
24回	初回10,660円・ 9,100円×23回
36回	初回 7,240円・ 6,400円×35回

富士通 FM77AV40EX

- FM77AV40EX
  26万色表示、400ライン8色を実現した高機能AVパソコン
- FMTV-154
  カラーCRTテレビ-15SD
- FMPR-203B2
  カラー漢字熱転写プリンタ

標準価格　392,800円

商品番号 162	一括払価格　248,000円
24回	初回14,160円・12,000円×23回
36回	初回11,040円・ 8,400円×35回

富士通 FM77AV20EX

- FM77AV20EX
  4096色同時発色が可能究極のコストパフォーマンスを追求。
- FMTV-152
  カラーCRTテレビ-15。

標準価格　217,800円

商品番号 163	一括払価格　128,000円
24回	初回7,160円・6,200円×23回
36回	初回6,940円・4,300円×35回

Panasonic A1シリーズ MSX2

- パナソニックパソコン　FS-A1MK2
  標準価格 29,800円　特別価格　25,000円
- パナソニックパソコン　FS-A1F
  標準価格 54,800円　特別価格　45,000円
- A1ディスク　FS-FD1A
  標準価格 39,800円　特別価格　34,000円
- A1ワープロ　FS-PW1
  標準価格 49,800円　特別価格　42,000円
- A1シンセ　FS-CA1
  標準価格 34,800円　特別価格　30,000円
- A1テロッパ　FS-UV1
  標準価格 39,800円　特別価格　34,000円

SONY HITBIT F1シリーズ MSX2

- ヒットビット F1II　HB-F1II
  標準価格 29,800円　特別価格　25,000円
- ヒットビット F1XD　HB-F1XD
  標準価格 54,800円　特別価格　45,000円
- Fディスクドライブ　HBD-F1
  標準価格 36,800円　特別価格　32,000円
- 熱転写プリンター　HBP-F1
  標準価格 44,800円　特別価格　38,000円
- カラーディスプレイ　CPS-14F1
  標準価格 64,800円　特別価格　55,000円
- 通信カートリッジ　HBI-1200
  標準価格 32,800円　特別価格　28,000円

安心と信頼 メディアショップ ハイランド

①完全保証　全国どこでもアフターケアOK
②全国無料配送　日曜配送可能
③支払回数は　予算に応じ3～36回 ボーナス併用可
④低金利クレジット　実質年率12.50～23.75%
⑤FAXでも注文OK　FAX：0468(48)3273
⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

価格問合せや商品説明はお問合せテレフォン　☎0468(48)3290で!

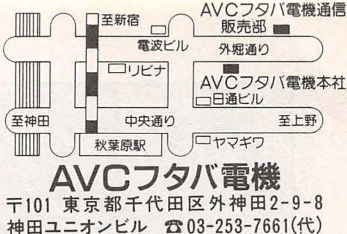
▶当社はX-68000の販売認定店です◀

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で **24年** の信用!!

AVCフタバ

AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

お買得情報
入門者必見! X1G model30を10万円以下で御奉仕。

CZ-822C ………… ¥118,000
CZ-820D ………… ¥79,800
標準価格合計 ¥197,800
お支払例 特価 ¥99,800
¥3,438×36回 ¥4,907×24回

今すぐ もよりの電話から			
札幌	011-611-5104	名古屋	052-452-3271
仙台	022-264-3704	大阪	06-311-3931
新潟	0252-75-4175	広島	082-295-6873
		福岡	092-481-2494

NEC PC-88VA2

デジタルサンプリング機能、アニメフレーマーを標準搭載、88シリーズの資産を継承。

PC-88VA2 ……¥298,000
PC-KD854 ¥89,800
合計 ¥387,800
特価 ¥283,000

お支払例
¥7,665×48回 ¥9,748×36回 ¥13,914×24回

NEC PC-88VA3

9.3MBのFDDを搭載、君の五感を刺激するテレビよりはるかに面白いパソコンだ!

PC-88VA3 ……¥398,000
PC-KD854 ……¥89,800
合計 ……… ¥487,800
特価 ¥350,000

お支払例
¥9,723×48回 ¥12,366×36回 ¥17,651×24回

NEC PC-8801MA

連文節変換の辞書ROM、FM・リズム・SSG計15音源によるサウンドが楽しめる。

PC-8801MA ¥198,000
PC-KD863S ¥118,000
合計 ……… ¥316,000
特価 ¥238,000

お支払例
¥6,446×48回 ¥8,198×36回 ¥11,702×24回

NEC PC-8801FA

5inch FDD2基内蔵、ステレオ12音源とSSG3音デジタルサンプリング機能搭載。

PC-8801FA ¥168,000
PC-KD854 ……¥89,800
合計 ……… ¥257,800
特価 ¥188,000

お支払例
¥5,092×48回 ¥6,476×36回 ¥9,243×24回

SHARP X68000 超特価セール最後のチャンスだ。

超名機X68000を、超破格¥328,000で提供します。但し、商品在庫に限りがありますので、ご注文の際にはお確かめ下さい。

CZ-600C(コンピュータ本体) ………… ¥369,000
CZ-600D(ディスプレイ) ………… ¥129,800
合計 ………… ¥498,800
特価 ………… ¥328,000

お支払例
¥8,883×48回 ¥11,298×36回 ¥16,127×24回

SHARP X68000 ACE

X68000のソフトウェア環境を全て継承し、かくしコマンドを開示した。

CZ-601C ……¥319,800
CZ-601D ……¥119,800
合計 ……… ¥439,600
特価 ¥???

激安……電話でお問い合せ下さい。

X68000 ACE-HD

当社はX68000の認定代理店です。

20MB HDDを内蔵し、しかも強力な日本語処理、夢を超えたパソコンだ!

CZ-611C ……¥399,800
CZ-601D ……¥119,800
合計 ……… ¥519,600
特価 ¥???

激安……電話でお問い合せ下さい。

EPSON PC-286V (STD)

10M/8MHz 10MHzにはノーウェイトCPU使用! 1M/640KB5"FDDを2基搭載、HDD(20M)も内蔵可。

PC-286V(STD) ¥298,000
PC-286CD2 ¥94,800
合計 ……… ¥392,800
特価 ¥2??2,000

お支払例
¥7,908×48回 ¥10,058×36回 ¥14,357×24回

EPSON PC-286L

ラップトップ初の98 UVソフト互換、世界初のNTN型白液晶ディスプレイを搭載。

PC-286L(STD-N)
合計 ……… ¥348,000
特価 ¥2?8,000

お支払例
¥7,800×48回 ¥9,920×36回 ¥14,160×24回

SHARP X1 turbo Z

名機X1turbo Zが更に安くなったぞ!
2モードオートスキャンディスプレイとの組合せ。

CZ-880C ……¥218,000
CZ-880D ……¥109,800
合計 ……… ¥327,800
特価 ¥178,000

お支払例
¥4,821×48回 ¥6,131×36回 ¥8,752×24回

SHARP X1 turbo ZII

NEW-Z BASICの搭載で AV機能をサポート、充分に楽しめるぞ!!

CZ-881C ……¥179,800
CZ-880D ……¥109,800
合計 ……… ¥289,600
特価 ¥2?3,000

お支払例
¥6,040×48回 ¥7,681×36回 ¥10,964×24回

●セットの組合せは自由! 広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

EPSON PC-286U (STD)

1M/640KB 3.5"FDD 2基を標準装備、98の周辺機器が全て使用可能。

PC-286U(STD) ¥248,000
PC-286CD2 ¥94,800
合計 ……… ¥342,800
特価 ¥2?2,000

お支払例
¥6,825×48回 ¥8,680×36回 ¥12,390×24回

NEC PC-9801LV21

バックライト付八階調LCD装備、約6000種のソフトが使える、待望のラップトップだ。

PC-9801LV21
合計 ……… ¥345,000
特価 ¥278,000

お支払例
¥7,529×48回 ¥9,576×36回 ¥13,668×24回

NEC PC-9801VX21

処理速度を大幅に高速化、明日のビジネス機能を備えたエクセレント16bit。

PC-9801VX21 ¥433,000
CU-14AD(SHARP) ¥84,800
合計 ……… ¥517,800
特価 ¥358,000

お支払例
¥9,696×48回 ¥12,331×36回 ¥17,602×24回

NEC PC-9801UVII

新開発のカスタムVLSIの採用でコンパクトボディを実現、充実のパワーを装備。

PC-9801UVII ¥265,000
CU-14AD(SHARP) ¥84,800
合計 ……… ¥349,800
特価 ¥278,000

お支払例
¥7,529×48回 ¥9,576×36回 ¥13,668×24回

●分割回数は3回〜48回まで自由に選べます。

メーカー	型番		標準価格	販売価格	お支払例
NEC	PC-KD863S	(ディスプレイ)	¥118,000	¥90,000	¥4,425×24回
	PC-KD854	(ディスプレイ)	¥89,800	¥54,000	¥4,068×15回
	PC-KD862	(ディスプレイ)	¥99,800	¥74,000	¥4,292×20回
	PC-KD855	(ディスプレイ)	¥69,800	¥54,000	¥4,068×15回
SHARP	CZ-601D	(ディスプレイ)	¥119,800	¥9?,000	¥4,720×24回
	CZ-611D	(ディスプレイ)	¥145,000	¥1?6,000	¥4,717×30回
	CU-14AD	(ディスプレイ)	¥84,800	¥?8,000	¥4,369×15回
	CU-14A4	(ディスプレイ)	¥89,800	¥?2,000	¥4,810×12回
	CU-14GE	(ディスプレイ)	¥49,800	¥29,800	現金一括

メーカー	型番		標準価格	販売価格	お支払例
NEC	PC-PR101E	(プリンター)	¥99,800	¥78,000	¥4,524×20回
	PC-PR101TL2	(プリンター)	¥83,800	¥65,000	¥4,135×18回
	NM-9950II	(プリンター)	¥245,000	¥143,000	¥4,926×36回
EPSON	VP-800(PC)	(プリンター)	¥124,000	¥9?,000	¥4,720×24回
	AP-500(PC)	(プリンター)	¥74,800	¥?3,800	¥4,053×15回
	VP-500(PC)	(プリンター)	¥87,000	¥?4,000	¥4,071×18回
SHARP	CZ-8PC2	(プリンター)	¥69,800	¥5?,000	¥4,068×15回
	CZ-8PK9	(プリンター)	¥89,800	¥?9,800	¥4,440×18回
	CZ-8PK7	(プリンター)	¥122,000	¥9?,000	¥4,622×24回

メーカー	型番		標準価格	販売価格	お支払例
SONY	HB-F1II	(MSX2)	¥29,800	¥23,800	現金一括
	HB-F1XD	(MSX2)	¥54,800	¥43,800	¥4,052×12回
	HB-F900	(MSX2)	¥148,000	¥117,000	¥4,030×36回
	HB-T600	(MSX2)	¥135,000	¥106,000	¥4,311×30回
	HB-T7	(MSX2)	¥59,800	¥47,800	¥4,422×12回
National	FS-A1mkII	(MSX2)	¥29,800	¥22,800	現金一括
	FS-A1F	(MSX2)	¥54,800	¥41,800	¥4,598×10回
	FS-A1FM	(MSX2)	¥84,800	¥63,800	¥4,806×15回
SANYO	WAVE-23J	(MSX2)	¥32,800	¥2?,000	現金一括

頭金なし 手軽な電話クレジット。

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1〜2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3〜48回。ボーナス併用も可。

完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。

AM10時からPM8時まで受付 日曜・祝日も営業

全国代引 お届けした者に、代金をお支払いいただく方法です。(但し、手数料1,000円)

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

他店より高い場合値引き致します。

全国通販

全品保証付　初期不良は交換します。(一週間以内)

新品ソフト2割引!!

新品・中古パソコン多数品揃え!

中古パソコン高価に買取り致します。

☎06-644-0554
電話受付11:30～6:30

新品超特価コーナー日本一!

NEC9801、エプソン286シリーズ……安い!
X1Fモデル10……89,800円→12,800円
X1ターボZⅡ、X1ツイン……大特価
X1G30、ターボZ……48,000円、90,000円
X1用FM音源ボード、NEW ZBASIC……18,900円、13,000円
X68000、ソフト、周辺機器……大特価
PC8801FA MA……111,000円、134,000円
PCエンジン、マスターシステム……安い!
KD855、863S……46,000円、79,000円
CZ8PC2、CU14AD……安い!
PC88VA2……199,000円
CZ52F……22,000円
アンプ内蔵スピーカーAN160SP……31,000円
サウンドボードⅡ……31,000円
パナソニックA1F、A1mkⅡ……39,800円、23,800円
CZ880D、CZ601D……74,000円、87,000円
CU14BD(アナログ4050文字モニター)……40,000円

中古コーナー

中古機種	買取り価格	販売価格
ファミコン	4,000	7,800
ディスクシステム	2,500	5,500
ゲーム基板	――	特価
PCエンジン	11,000	18,000
マスターシステム	4,500	8,500
セガマークⅢ	2,500	5,500
アップルⅡC、e	30,000	50,000
データーレコーダー	1,000	4,000
ソフト・ゲーム他		定価の半額

中古機種	買取り価格	販売価格
9801VX2(VX21は1万円高)	205,000	225,000
9801VM21	190,000	210,000
9801VM2	165,000	185,000
9801UV2	130,000	150,000
9801VF2	90,000	110,000
9801M2	115,000	135,000
9801F2	65,000	85,000
PC88VA	90,000	120,000
8801MA	100,000	120,000
8801FA	87,000	100,000
8801MH	80,000	95,000
8801FH30	75,000	89,000
8801MR	62,000	78,000
8801FR30(SRは3000円高)	60,000	75,000
8801FR20(SRは3000円高)	45,000	60,000
8801FR10(SRは3000円高)	35,000	50,000
8801mkⅡ30	20,000	40,000
8801mkⅡ20	15,000	30,000
8801mkⅡ10	10,000	20,000
PC286VSTD	150,000	175,000
MSX32K(64Kは1000円高)	2,500	6,000
MSX2 A1、F1	7,000	15,000
MSX2ディスク付	20,000	35,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000セット	235,000	275,000
ターボⅢ(Zは1.5万円)	45,000	72,000
X1ターボⅡ	44,000	65,000
X1ターボ40	40,000	60,000
X1ターボ30	42,000	62,000
X1ターボ20	30,000	45,000
X1G30	20,000	39,000
X1F20	18,000	30,000
X1、X1C、X1F10	4,000	9,000
MZ1500	7,000	13,000
MZ2500	20,000	35,000
X1ターボ用純正モニター	30,000	50,000
X1用Wディスク+IF+ケーブル	23,000	39,000
X1用FM音源ボード	7,000	14,000
CZ503F	15,000	26,000
FM77AV20(40は1万円高)	33,000	49,000
FM77AV2	28,000	44,000
FM77L2、L4	24,000	36,000
FM77D2	18,000	30,000
FMTV151(152は4,000円高)	14,000	30,000
FM7用Wディスク+IF+ケーブル	22,000	38,000
2000文字カラーモニター	8,000	17,000
4050文字カラーモニター	28,000	38,000

広告の商品以外にも多数格安にて販売中です。
■振込先■近畿相互銀行岸和田支店
普通451264ユニオントレーデイング

アップル修理¥5.800!

通販は、信頼と実績のユニオンへ!

Apple
アップルⅡ、マック
全品25%OFF!
スーパーシリアルカード……¥7,800
モッキンボード……¥7,800
プリンターカード…¥7,800

でんでんタウン(堺筋)　地下鉄エビス北口　NTT　J&Pメディア　J&Pディスクピア　カメラのX'CIT　丸善無線　4丁目交差点　ユニオン フタバビル3F　J&P 1番館　旭無線　ボルタック　デジット　公園　本屋　日本橋東モータープール

ユニオン

〒556 大阪市浪速区日本橋東3-2-22フタバビル3F
注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可。品物がついてからお金を払うこともできます。
夜間受付(PM8:30～10:00)
0724-44-1781

スタッフ募集!

出水 川内 鹿児島

BEST

パソコン・ワープロ
OA機器・ゲームマシン
ビジネス・ゲームソフト
…のことなら

パソコン館

出水パソコン館　出水市本町11-30 TEL 0996-63-3591
川内パソコン館　川内市西向田町10-6 TEL 0996-23-6680
鹿児島パソコン館　鹿児島市加治屋町1-38 TEL 0992-23-2081

マニアってますか!?

今、業界人、マニアの間で話題沸騰のタイムマシンが放つゲーム機&PCB情報

◎18インチゲーム機…完全クリーニング、完全整備、フル装備(業務用と同仕様)　¥35,000より
◎PCB(基板)………マニア好み、懐かしいゲームから最新ゲームまで在庫多数　¥ 3,000より

詳しい資料はハガキでお申込みください　至急無料で送付します　[年中無休]

宛先…〒183 東京都府中市新町3-15-5　タイムマシン　BM係り　☎0423-67-1129

NOVAに技あり、安さあり・・・！

★★★つながるぞ　ひろがるぞ
NECのパソコン★★★

安くします

88FA・MA 夏休みプレゼントセール

FA・MAのセットをご注文の方にMD-2D（10枚）をプレゼント

※下記はほんの一例です。この他にPC-KD855との組合わせもありますのでお電話にておたずね下さい。

PC-8801FA

ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能。
憧れのサウンド機能が感性を鋭く刺激する。

〈4050文字基本セット〉

N E C　PC8801FA　¥168,000
（本体特価 ¥159,600）
トムソン　4475N（アナログカラーCRT）　¥99,800
定価合計 ¥267,800

チルド台付

注文No.B-0901

限定30セット

特価 169,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
24	0	9,130	8,200×23
36	0	8,370	5,700×35

〈純正基本セット〉

注文No.B-0902

限定30セット

特価 ？？？

N E C　PC8801FA　¥168,000
（本体特価 ¥159,600）
N E C　PC-KD863S　¥118,000
（本体特価 ¥112,100）
定価合計 ¥286,000

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
24	0	11,100	10,200×23
36	0	9,800	7,100×35

PC-8801MA〈4050文字基本セット〉

注文No.B-0903

N E C　PC8801MA　¥198,000
（本体特価 ¥188,100）
トムソン　4475N（アナログカラーCRT）　¥99,800
定価合計 ¥297,800



限定30セット

チルド台付

特価 195,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	9,890	6,500×35
48	0	6,500	5,200×47

〈純正基本セット〉

注文No.B-0904

限定30セット

特価 ？？？

N E C　PC8801MA　¥198,000
（本体特価 ¥188,100）
N E C　PC-KD863S　¥118,000
（本体特価 ¥112,100）
定価合計 ¥316,000

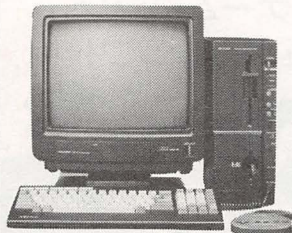
クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	8,860	7,900×35
48	0	10,200	6,200×47

ノバ 情報機器株式会社
NOVA情報機器(株)

日本一の品揃え

X1 twin

限定30セット　注文No.B-0905



シャープ　CZ-830C　¥99,800
シャープ　CZ-830D　¥98,000
定価合計 ¥197,800

特価 ？？？円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	7,890	4,800×35
48	0	7,300	3,800×47

X1 パソコンテレビ turbo Z II

限定30セット　注文No.B-0906



シャープ　CZ-881C　¥179,800
シャープ　CZ-880D　¥109,800
定価合計 ¥289,600

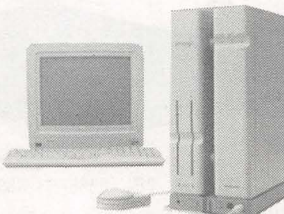
特価 ？？？円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	9,800	7,100×35
48	0	9,800	5,600×47

パーソナルワークステーション X68000 ACE-HD

限定30セット　注文No.B-0907

20Mバイトハードディスク搭載
HDモデル登場



シャープ　CZ-611C-GY　¥399,800
シャープ　CZ-601D-GY　¥119,800
定価合計 ¥519,600

特価 ？？？

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	15,150	13,800×35
48	0	1,2900	10,900×47

PC-9801RA2

新製品　注文No.B-0908



N E C　PC9801RA2　¥498,000
トムソン　4475N　¥99,800
定価合計 ¥597,800

特価 408,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	15,340	13,900×35
48	0	13,400	11,000×47

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。
中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。
あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6　桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合（商品在庫をご確認ください）
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器（株）

●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。

●クレジットをご利用いただく場合
3〜60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

中古も下取交換もノバが安い!!

わずかな差額でグレードアップ。日本一の高額下取。

購入機種 NEC PC-8801FA	
下取機種	下取差額
PC8801FR/30	65,000円
PC8801mkIISR/30	56,000円
PC8801FH/30	55,000円

購入機種 NEC PC-8801mA	
下取機種	下取差額
PC8801mkIIMR	83,000円
PC8801mkIIFR/30	83,000円
PC8801mkII/30	113,000円

購入機種 NEC PC-9801UX21	
下取機種	下取差額
PC9801U2	195,000円
PC8801mkIIFR/30	190,000円
PC8801mkIISR/30	180,000円

購入機種 NEC PC-9801VM21	
下取機種	下取差額
PC9801VM2	100,000円
PC9801U2	190,000円
PC8801mkIIFR/30	185,000円

購入機種 SHARP X1 パソコンテレビ turbo ZII	
下取機種	下取差額
X1Turbo2	90,000円
X1G30	95,000円
X1F20	105,000円

購入機種 ナショナル(MSX2・FDD付) FSA1F	
下取機種	下取差額
SONY HB-F1	33,000円
ナショナル FS-A1	33,000円
その他MSX2	35,000円

購入機種 NEC PC-9801VX21	
下取機種	下取差額
PC-9801VM2	120,000円
PC9801M2	170,000円
PC9801U2	220,000円

購入機種 PC-9801UVII	
下取機種	下取差額
PC9801UV2	105,000円
PC9801UV21	65,000円
PC9801U2	145,000円

購入機種 PC-9801RA2	
下取機種	下取差額
PC9801VX21	178,000円
PC9801VX2	198,000円
PC9801VM21	208,000円

購入機種 SHARP X1 twin	
下取機種	下取差額
X1Turbo 2	35,000円
X1Turbo30	35,000円
X1Turbo20	45,000円

中古品
高額にて買い取りします!
希望商品 X1ターボシリーズ、PC9801シリーズ、PC-8801mkIIFRシリーズ
買い取りについて詳しくはお電話で!
担当 山口、斉藤まで
※商品を送ってくださる前に、必ずお電話してください。

(下取交換については電話でご相談下さい。尚、下取価格は変動する場合があります。)

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

超特価特選中古パソコン/全品完全保証付

CPU

富士通	FM-7	¥ 9,800ち
	FM-new7	¥ 14,000
	FM-77AV2	¥ 45,000ち
	FM-77AV20-2(新同)	¥ 55,000ち
	FM-77AV40(新品)	¥ 79,800ち
	FM-77-D2	¥ 39,800ち
NEC	PC8801mkII/20	¥ 39,800ち
	PC-8801mkII/30	¥ 45,000ち
	PC-8801mkIISR/30	¥ 79,000ち
	PC-8801mkIIFR/30	¥ 69,800ち
	PC-8801mkIIMR	¥ 85,000ち
	PC-8801FH/30	¥ 90,000ち
	PC-8801MH	¥ 98,000ち
	PC9801UV21	¥169,800ち
	PC-9801U2	¥ 79,800ち
	PC-9801UV2	¥128,000ち
	PC-9801VM2	¥158,000ち
	PC-9801VM21	¥175,000ち
	PC-9801VX2	¥175,000ち
	PC-9801M2	¥135,000ち
	PC-9801V×21	¥228,000ち
	PC-9801F2	¥ 89,800ち
シャープ	X1C	¥ 9,800
	X1CS	¥ 9,800
	X1CK	¥ 16,800
	X1Fmodel10	¥ 9,800ち
	X1Gmodel10	¥ 15,800ち
	X1Gmodel30	¥ 39,800ち
	X1ターボIII	¥ 65,000ち
	X1ターボZ	¥ 79,800ち
	X1ターボ/10	¥ 18,000ち
	FS-A1(MSX)	¥ 12,800
	HB-F1(MSX)	¥ 12,800

プリンター

シャープ	CZ8PD2S	¥ 29,800ち
NEC	NM-9400	¥ 99,800
	PC-PR201H2	¥178,000
	PC-PR201F2	¥114,000
	PC-PR406M	¥ 42,000
	PC-PR101TL	¥ 47,000
	NM9900	¥110,000
NEC	PC-PR201H	¥110,000
	PC-PR201TL	¥ 98,000
エプソン	RP-80	¥ 25,000
	VP-135K(新同)(トラクタ付)	¥ 75,000
富士通	MB27406	¥ 15,000
	MB27404	¥ 15,000
シャープ	CZ8PD2R	¥ 9,800

ディスクユニット

シャープ	CZ 503F(新同)(X1用シングル)	39,000
	CZ 502F(新同)(X1用デュアル)	¥ 73,000
TEAC	FD-55BV(新同)(PC88mkII、SR用)	¥ 25,000
	グロリアシステムズGD-50HS(98用)	¥ 33,000
	グロリアシステムズGD-35S(98用)	¥ 30,000

ディスプレイ

シャープ	CU-14G	¥ 24,800
トムソン	4475N	¥ 44,800
加賀電子	SV-650	¥ 44,000
シャープ	CZ-811DE	¥ 29,800
サンヨー	CMT-147L(新同)	¥ 47,000
NEC	PC-KD852	¥ 45,000
	PC-KD854	¥ 49,800

ワープロ

富士通	オアシス30AFII(新同)	¥137,000
NEC	文豪3V	¥129,000
NEC	文豪7H	¥129,000
	文豪5H	¥ 83,000
キャノン	アルファー100(新同)	¥110,000
	アルファー250(新同)	¥132,000
	アルファー200(新同)	¥109,200
東芝	ルポ80F(新同)	¥ 74,800
	ルポ90F2(新同)	¥118,000

その他デバイス

NEC	PC-VC101	¥ 94,800
シャープ	CZ8BS1(新同)	¥ 10,000ち
	CZ8BV1(新同)	¥ 31,000
	CZ-8RL1	¥ 9,800ち
富士通	FM77-411	¥ 19,300
	各種データレコーダ	¥ 5,000ち

ノバ 情報機器株式会社
NOVA 情報機器(株)
東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

キリトリ線

BM9月号 商品申込用紙
●お申込の前に在庫の確認をしてください。
●送料は地域によって多少異なります。●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。
昭和 年 月 日

注文No.	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

※只今SHARP製品(当社指定のセットに限る)をお買上げの方にもれなく"荻野目洋子の特製カード電卓"と"X68 Tシャツ"をプレゼント!

SHARP

X68000フェアー 夏休みBIGバーゲン!

768×512ドットのグラフィック表示
超高速処理 16ビット
今、一番の話題商品!

注文番号 B-X01 X68000-ACE 基本セット

CZ-601C(X68000ACE本体) ¥319.800
CZ-601D(0.39ピッチモニター) ¥119.800
CZ-6ST1-E(チルトスタンド) ¥ 5.800
合計定価 ~~¥445.400~~

Tシャツプレゼント 荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥22.160	¥22.100
24回	¥18.520	¥17.100
36回	¥12.750	¥12.100
60回	¥ 9.620	¥ 8.000

注文番号 B-X02 X68000-ACE 高級セット

CZ-601C(X68000ACE本体) ¥319.000
CZ-611D(0.31ピッチモニター) ¥145.000
CZ-6ST1-E(チルトスタンド) ¥ 5.800
合計定価 ~~¥469.800~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント! Tシャツプレゼント

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥23.980	¥23.200
24回	¥19.060	¥18.000
36回	¥14.250	¥12.700
60回	¥10.860	¥ 8.400

注文番号 B-X03 X68000-ACE HD 基本セット

CZ-611C(本体) ¥399.800
CZ-601D(0.39ピッチモニター) ¥ 96.000
CZ-6ST1-E(チルトスタンド) ¥ 5.800
合計定価 ~~¥501.600~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント! Tシャツプレゼント 20Mハードディスク内蔵

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥32.200	¥30.900
24回	¥20.500	¥20.400
36回	¥14.750	¥14.400
60回	¥12.200	¥ 9.500

注文番号 B-X04 X68000-ACE HD 高級セット

CZ-611C(X68000ACE-HD本体) ¥399.800
CZ-611D(0.31ピッチモニター) ¥145.000
CZ-6ST1-E(チルトスタンド) ¥ 5.800
合計定価 ~~¥550.600~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント! Tシャツプレゼント 20Mハードディスク内蔵

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥32.760	¥32.300
24回	¥23.340	¥21.200
36回	¥16.250	¥15.000
60回	¥13.440	¥ 9.900

新製品もバーゲン特価! 話題豊富なシャープ新製品

注文番号 B-X05 パソコンチューナー

AN-6TU 定価 ~~¥35,800~~

大特価お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,280	¥11,000
6回	¥ 5,920	¥ 5,600
10回	¥ 4,280	¥ 3,400

アナログRGBディスプレイがTVに変身!! X68とセットするとスーパーインポーズもOK!

注文番号 B-X06 14型カラーディスプレイ

CU-14ED 定価 ~~¥79,800~~

大特価お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
6回	¥11,340	¥11,300
12回	¥ 6,140	¥ 5,900
24回	¥ 4,220	¥ 3,100

2モードオートスキャン式、65536色表示可。0.39ピッチ、アナログ専用

注文番号 B-X07 21型カラーディスプレイ

CU-21CD 定価 ~~¥138,000~~

大特価お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥8,680	¥8,100
20回	¥6,740	¥6,300
36回	¥6,750	¥3,700

3モードオートスキャン式、65536色表示可。0.52ピッチ、アナログ専用

注文番号 B-X08 FAXボード

CZ-6B1 定価 ~~¥79,800~~

大特価お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,660	¥6,900
15回	¥5,880	¥4,700
24回	¥4,220	¥3,100

X68のデータを電話回線でFAXへ送信可能!! もちろんFAXからのデータもX68へ受信できます。

なんでもかんでもシャープ大特価市!! 日本マイコン流通センターだけの特典もいっぱい!!

機種名	定価(円)	特価(円)
CZ-8PK5(24ピン80桁漢字ドットプリンター)	129.000	69.800
CZ-8PK6(24ピン136桁漢字ドットプリンター)	159.000	89.800
CZ-8PC2(熱転写漢字プリンター)	69.800	54.800
CZ-503F(5'2Dディスク1基)	49.800	29.800
CZ-53F(増設用5'2Dディスク)	19.800	16.800
CZ-6BE1A(1MB増設RAM、X68ACE以降用)	38.000	お電話にて!
CZ-6BE1(1MB増設RAM)	35.000	28.000
CZ-6BE2(2MB増設RAM)	79.800	59.800
CZ-6BE4(4MB増設RAM)	138.000	お電話にて!
CZ-6BN1(スキャナー用ボード)	29.800	24.000
CZ-6BP1(数値演算プロセッサー)	79.800	59.800
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69.800	55.000
CZ-8NS1(カラーイメージセット)	188.000	お電話にて!

X68000ソフト

メーカー	ソフト名	定価(円)	特価(円)
ビジネス			
サムシンググッド	KAMIKAZE(神風)	68.000	61.200
東海クリエイト	スウィング PRO-68K	58.000	52.200
日本マイコン販売	青色申告用会計	48.000	43.200
日本マイコン販売	金銭出納帳	38.000	34.200
日本マイコン販売	資金繰計画	18.000	16.200
日本マイコン販売	目標管理	18.000	16.200
日本マイコン販売	売上伝票発行	28.000	25.200
日本マイコン販売	売掛金管理	28.000	25.200
日本マイコン販売	買掛金管理	28.000	25.200
日本マイコン販売	商品在庫管理	28.000	25.200
日本マイコン販売	DM発行	18.000	16.200
日本マイコン販売	顧客管理	38.000	34.200
日本マイコン販売	弥生	80.000	72.000
マイクロポート	株価分析 FANCY	39.800	35.820
マイコンショップ西神戸	りっちなかぶぬしワイド	140.000	126.000
マッシュ・システム	ビジレスAD	98.000	88.200
シャープ	BUSINESS PRO-68K	68.000	61.200
シャープ	DATA PRO-68K	58.000	52.200
Visual & Music			
イースト	Hyper UD	16.800	15.120
ツァイト	Z's STAFF PRO-68K	58.000	52.200
シャープ	SOUND PRO-68K	15.800	14.220
シャープ	MUSIC PRO-68K	8.800	7.920
シャープ	Sampling PRO-68K	17.800	16.020
キャスト	C-TRACE 68	68.000	61.200
通信			
シスポート	XLink pro-68k	19.800	17.820
システム/言語			
計測技研	BASIC 拡張関数パッケージ	9.800	8.820
計測技研	CP/M-68Kエミュレータ	19.800	17.820
計測技研	アイコンエディター	4.800	4.320
計測技研	ディスクキャッシャー	6.800	6.120
ニューウェイブ	CP/M-68K	110.000	99.000
ニューウェイブ	CP/M-68Kエミュレータ	30.000	27.000
ニューウェイブ	ファイル・コンバーター(CP/M68K-Human68K)	20.000	18.000
シャープ	C compiler PRO-68K	39.800	35.820
ゲーム			
ザイン・ソフト	魔神宮	7.800	7.020
ザイン・ソフト	グランドマスター	9.800	8.820
アートディンク	ハウ・メニ・ロボット	9.500	8.550
ジー・エー・エム	実戦囲碁対局「碁キチくん」	14.800	13.320
システムソフト	上海	6.500	6.400
データウエスト	T.D.F.	6.800	6.120
電波新聞社	ゼビウス	6.800	6.120
電波新聞社	ゼビウス(JOYSTICK付)	8.800	7.920
電波新聞社	スペースハリアー	6.800	6.120
電波新聞社	源平討魔伝	7.800	7.020
電波新聞社	源平討魔伝(JOYSTICK付)	15.800	14.220
電波新聞社	ドラゴンスピリット	7.800	7.020
日本デクスタ	ザ・ラスベガス	9.800	8.820
ボーステック	レリクス	7.200	6.480
マイクロネット	麻雀狂時代 Special	7.800	7.020
リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム	7.800	7.020
リバーヒルソフト	キスオブマーダー(マンハッタンレクイエム必要)	5.800	5.220
シャープ	ツインビー	7.800	7.020
シャープ	アルカノイド リベンジオブドウ	7.800	7.020
システムサコム	DOME	9.800	8.820
COSMOS	億万長者	9.800	8.820
コムパック	ザ・コックピット	6.800	6.120
ハドソン	桃太郎伝説	7.800	7.020

今、このページのシャープ商品(当社指定のセットに限る)をお買い上げの方にもれなく特製の"荻野目洋子カード電卓"と"X68Tシャツ"をプレゼント!! 非売品だよ!

★メーカーとのタイアップによる全国完全1年間保証!! 安心してお買い求めになれます。

★下取り買い換えシステム
今お持ちのパソコンを下取りにだしての買い換えも大歓迎! もちろん全国どこでもOKです。お電話でお問い合わせ下さい。

★クレジットも思いのまま
¥30,000以上の商品ならすべてクレジットOK! 頭金なしの月々¥3,000より、自由に回数などを決められます。ボーナス併用もOK! お電話でお問い合わせ下さい。

X68を買うなら今がチャンス 夏のボーナス 大バーゲン 早いもの勝ち! お電話待ってます。

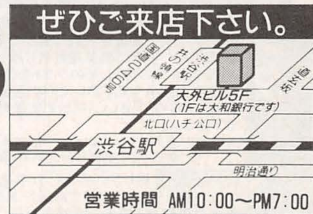
日本マイコン流通センター 広告1ページ目

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463] 4455 (ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX. 03(463)2394



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

※詳しいお申し込み方法は当社広告3P目をごらん下さい。

ゲームもおまかせ！大特価販売

全国通信販売OK！今すぐ送ろう！持って行こう！

日本マイコン流通センター 広告2ページ目

日本マイコン流通センターへ

新作ゲームソフト激安販売!!

PC-8801シリーズ用（SR以降）

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-IS1	Aディンク	アークティック	5,800	5,220
B-IS2	Eアーツ	SKYFOX	7,800	7,020
B-IS3	GAM	太平洋の嵐（VA専用）	12,800	11,520
B-IS4	GAM	太平洋の嵐DX〔7月下旬予定〕（VA専用）	14,800	13,320
B-IS5	GAM	太平洋の嵐パワーアップキット〔7月下旬予定〕（VA専用）	5,800	5,220
B-IS6	Gアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派	6,800	6,120
B-IS7	Gアーツ	自己中心派2（自称／強豪雀士編）	6,800	6,120
B-IS8	Gアーツ	ゼリアード	7,500	6,750
B-IS9	Gアーツ	ソリテアロイヤル	6,800	6,120
B-IS10	HOT・B	GENJI〔8月予定〕	7,800	7,020
B-IS11	KGD	アルギースの翼	7,800	7,020
B-IS12	Mキャビン	きまぐれオレンジロード〔9月予定〕	7,800	7,020
B-IS13	Mキャビン	セイレーン	7,800	7,020
B-IS14	Mキャビン	めぞん一刻 完結編・さよなら、そして…	7,800	7,020
B-IS15	Mネット	麻雀狂時代 SPECIAL	6,800	6,120
B-IS16	PSK	スカポン探険隊	6,800	6,120
B-IS17	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	6,800	6,120
B-IS18	Sクラフト	ファンタジーIII ニカデモスの怒り	9,800	9,700
B-IS19	Sクラフト	ファンタジーIII ニカデモスの怒り（VA専用）	9,800	9,700
B-IS20	Sクラフト	マイト・アンド・マジック	9,800	9,700
B-IS21	Sクラフト	マイト・アンド・マジック（2HD）（VA専用）	9,800	9,700
B-IS22	Sトラスト	スターシップランデブー〔予約〕	7,800	7,020
B-IS23	T&E	ハイドライド3	7,800	7,020
B-IS24	dB	今夜も朝までパワフルまあじゃん	6,800	6,120
B-IS25	アダルトイン	Actor（アクター）	12,800	11,520
B-IS26	アルシス	スタークルーザー〔7月発売〕	7,800	7,020
B-IS27	ウチュウ	かわいさとみのなかよくしてね／	7,800	7,020
B-IS28	ウルフ	ARCUS	7,800	7,020
B-IS29	ウルフ	YAKSA（ヤシャ）	7,800	7,020
B-IS30	ウルフ	YAKSA外伝I 円月心覚書〔予約〕	4,500	4,050
B-IS31	エニックス	アンジェラス～悪魔の福音～〔予約〕	8,200	7,980
B-IS32	エニックス	ウイングマンスペシャル―さらば夢戦士―	7,800	7,700
B-IS33	エニックス	ガンダーラ	7,800	7,700
B-IS34	エニックス	ワールドゴルフII	7,800	7,700
B-IS35	クエイザー	アッシュ	7,800	7,020
B-IS36	クリスタル	クリムゾン	7,800	7,020
B-IS37	クリスタル	バトルゴリラ（VA不可）	7,800	7,020
B-IS38	クリスタル	Mr.プロ野球	9,800	8,820
B-IS39	クレ	シルバーゴースト	7,800	7,020
B-IS40	コウエイ	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-IS41	コウエイ	三国志	14,800	13,320
B-IS42	コウエイ	信長の野望 全国版	9,800	8,820
B-IS43	サコム	ドーム ノヴェル・ウェアシリーズ	9,800	8,820
B-IS44	ザイン	ヨトゥーン	7,800	7,020
B-IS45	シャノアール	プロフェッショナル麻雀悟空	6,800	6,120
B-IS46	システムソフト	SUPER 大戦略	8,000	7,200
B-IS47	ジャスト	天使たちの午後 PartII 美奈子	7,800	7,300
B-IS48	ジャスト	天使たちの午後II―番外編―〔予約〕	7,800	7,700
B-IS49	チャンピオン	LOVE CHASER	7,800	7,020
B-IS50	テクノポリス	お嬢様くらぶ	6,800	6,700
B-IS51	テクノポリス	まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	6,800	6,700
B-IS52	テレネット	エグザイル〔7月23日発売〕	8,800	7,920
B-IS53	テレネット	紫 SA 醜 ZI 罹 RI	7,800	7,020
B-IS54	テレネット	神羅万象（2HD）（VA専用）	7,800	7,020
B-IS55	テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム	8,800	7,920
B-IS56	テレネット	プロ野球FAN養成ギブス	3,900	3,510
B-IS57	データウエスト	第4のユニット2	7,600	6,840
B-IS58	ドット	ザ・タワー・オブ・ドラゴン	6,800	6,120
B-IS59	ドットキカク	我が青春の妖怪屋敷	7,800	7,020
B-IS60	ハート	クレイズ	7,800	7,020
B-IS61	ハミング	アグニの石	7,800	7,020
B-IS62	ファルコム	Ys（イース）	7,800	7,020
B-IS63	ファルコム	YsII（イースII）	7,800	7,020
B-IS64	ファルコム	ソーサリアン	9,800	8,820
B-IS65	ファルコム	ソーサリアン追加シナリオVol.1	3,800	3,420
B-IS66	ファルコム	ソーサリアン ユーティリティディスク	3,800	3,420
B-IS67	ファルコム	ソーサリアン（2DD）（VA専用）	9,800	8,820
B-IS68	フェアリィ	スティル・ソード	6,800	6,120
B-IS69	フェアリィ	スティル・ソード FOR ADULT	4,800	4,320
B-IS70	フェアリィ	殺しのドレス	6,800	6,120
B-IS71	ブレイングレイ	抜忍伝説	9,800	8,820
B-IS72	ブレイングレイ	ラスト・ハルマゲドン〔7/16発売〕	7,800	7,020
B-IS73	ブローダーBJ	ART of WAR 88	8,800	7,920
B-IS74	ポニー	ウルティマIV	9,800	8,820
B-IS75	マイティ	必勝置碁 ―虎の巻―	8,800	7,920
B-IS76	リバーヒル	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020
B-IS77	リバーヒル	キス・オブ・マーダー（殺意の接吻）	5,800	5,220

MSX・MSX2用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-IS78	Eキューブ	王子ビンビン物語（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-IS79	Gアーツ	ソリテアロイヤル（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS80	HAL	ハルノート（MSX2/DISK）	29,800	26,820
B-IS81	HOT・B	ブロック・ブレーカー（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS82	KGD	覇邪の封印（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-IS83	KGD	コズミックソルジャー（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-IS84	Mキャビン	殺人倶楽部（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-IS85	Mキャビン	セイレーン（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-IS86	Mキャビン	大戦略（マップエディタ付）（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-IS87	Mキャビン	めぞん一刻（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS88	Mキャビン	めぞん一刻 完結編（予約）（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-IS89	Mネット	麻雀狂時代SPECIAL（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS90	Sトラスト	クリムゾン（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS91	T&E	ディーヴァ・ソーマの杯（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-IS92	T&E	ハイドライド3（MSX2/ROM）	7,800	7,020
B-IS93	T&E	ハイドライド3（MSX/ROM）	7,800	7,020
B-IS94	T&E	ピクセル3（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS95	アイレム	R-TYPE（予約販売）（MSX/ROM）	7,300	6,570
B-IS96	アスキー	ウイザードリィ（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-IS97	アスキー	日本語MSX-DOS2（本体RAM128K以上専用）（MSX2/DISK）	24,800	22,320
B-IS98	アスキー	日本語MSX-DOS2 128KRAM付（MSX2/DISK）	34,800	31,320
B-IS99	アスキー	日本語MSX-WriteII〔予約〕（MSX2/ROM）	24,800	22,320
B-IS100	アルシス	リバイバー（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS101	イタミCC	フォーカス（MSX/DISK）	8,800	7,920
B-IS102	インフォマーシャル	刑事大打撃（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS103	インフォマーシャル	小林ひとみパズルインロンドン（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS104	ウルフ	アークス〔予約〕（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-IS105	ウルフ	YAKSA（ヤシャ）（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS106	エニックス	ガンダーラ（MSX2/DISK）	7,800	7,700
B-IS107	エニックス	ドラゴンクエストII（MSX/ROM）	6,800	6,700
B-IS108	エニックス	ドラゴンクエストII（MSX2/ROM）	6,800	6,700
B-IS109	エニックス	ワールドゴルフII（MSX2/DISK）	7,800	7,700
B-IS110	コウエイ	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン、サンドウェア付（MSX	12,300	11,070
B-IS111	コウエイ	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン（MSX2/ROM）	9,800	8,820
B-IS112	コウエイ	信長の野望 全国版（MSX2/ROM）	9,800	8,820
B-IS113	コナミ	F1 スピリット〔予約〕（MSX/ROM）	5,800	5,220
B-IS114	コナミ	王家の谷―エルギーザの封印―〔予約〕（MSX/ROM）	5,800	5,220
B-IS115	コナミ	王家の谷―エルギーザの封印―〔予約〕（MSX2/ROM）	5,800	5,220
B-IS116	コナミ	グラディウス2〔予約〕（MSX/ROM）	5,800	5,220
B-IS117	コナミ	コナミの新・10倍カートリッジ〔予約〕（MSX/ROM）	5,800	5,220
B-IS118	コナミ	THEプロ野球 激突!!ペナントレース〔予約〕（MSX2/ROM）	5,800	5,220
B-IS119	コナミ	沙羅曼蛇〔予約〕（MSX/ROM）	6,800	6,120
B-IS120	コナミ	パロディウス〔予約〕（MSX/ROM）	5,800	5,220
B-IS121	コンパイル	アレスタ〔7月下旬発売〕（MSX2/ROM）	6,800	6,120
B-IS122	ザイン	魔神宮（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-IS123	ザイン	ヨトゥーン（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-IS124	システムS	上海（シャンハイ）（MSX2/DISK）	5,800	5,700
B-IS125	シンキング	カサブランカに愛を（MSX2/DISK）	7,200	6,480
B-IS126	ジャスト	天使たちの午後II―美奈子―〔予約〕（MSX2/DISK）	7,800	7,700
B-IS127	ジャスト	天使たちの午後II・番外編〔予約〕（MSX2/DISK）	7,800	7,700
B-IS128	スタジオW	波動の標的（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-IS129	ソニー	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン（MSX2/DISK）	9,800	9,300
B-IS130	ソニー	Ys（イース）（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-IS131	チャンピオン	MISTY（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS132	テクノ	D'（ディーダッシュ）（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-IS133	テクノ	HERZOG（ヘルツォーク）（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS134	テレネット	エグザイル〔8月予定〕（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-IS135	テレネット	紫 SA 醜 ZI 罹 LI（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS136	テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS137	データウエスト	第4のユニット（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS138	データウエスト	第4のユニット2〔予約〕（MSX2/DISK）	7,600	6,840
B-IS139	トウホウ	陽あたり良好―ひだまり荘の仲間たち―（MSX2/DISK）	5,800	5,700
B-IS140	ナムコット	ザ・リターン・オブ・イシター〔予約〕（MSX2/ROM）	6,800	6,120
B-IS141	ニチブツ	制覇〔HB-F5、HC80/90/95不可〕（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS142	ハート	クレイズ（MSX/ROM）	5,800	5,220
B-IS143	バショウハウス	テスタメント〔予約〕（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS144	バックイン	ラ・フェール（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS145	ビッツー	ファミクル・パロディック（MSX2/ROM）	6,800	6,120
B-IS146	ファルコム	YsII（イースII）（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-IS147	ブレイングレイ	抜忍伝説（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-IS148	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン〔予約〕（MSX2/DISK）	7,800	7,020
B-IS149	ボーステック	ダイレス（MSX2/DISK）	6,800	6,120
B-IS150	ポニー	ウルティマIV（MSX2/DISK）	11,800	10,620
B-IS151	マイティ	必勝置碁―虎の巻―（MSX2/DISK）	8,800	7,920
B-IS152	マイティ	プロの碁（MSX2/DISK）	9,800	9,310
B-IS153	リバー	マンハッタン・レクイエム（MSX2/DISK）	7,800	7,020

●MSX ROM、MSX DISK……MSXでもMSX2でも使えるソフトです。
●MSX2 ROM、MSX2 DISK…MSX2専用です。

PC-9801シリーズ用（5インチ2HD）

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-IS154	Aディンク	アークティック	5,800	5,220
B-IS155	Aディンク	A列車で行こうII	12,800	11,520
B-IS156	Eアーツ	バーズテール	9,800	8,820
B-IS157	Eアーツ	ベースボール	9,800	8,820
B-IS158	GAM	太平洋の嵐	12,800	11,520
B-IS159	GAM	太平洋の嵐DX	14,800	13,320
B-IS160	GAM	太平洋の嵐 パワーアップキット	5,800	5,220
B-IS161	Gアーツ	ソリテア ロイヤル	6,800	6,120
B-IS162	HOT-B	GENJI〔8月発売〕	7,800	7,020
B-IS163	KGD	アルギースの翼	7,800	7,020
B-IS164	KGD	原宿 AFTeR DARK	9,800	8,820
B-IS165	Mキャビン	きまぐれオレンジロード〔9月発売〕	7,800	7,020
B-IS166	Mキャビン	めぞん一刻 完結編・さよなら、そして…	7,800	7,020
B-IS167	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	6,800	6,120
B-IS168	Sクラフト	マイト・アンド・マジック	9,800	9,700
B-IS169	Sクラフト	スターシップランデブー	8,800	7,920
B-IS170	T&E	ディーヴァ カリ・ユガの光輝	7,800	7,020
B-IS171	dB	今夜も朝までパワフルまあじゃん	6,800	6,120
B-IS172	アーテック	ディガンの魔石	10,000	9,000
B-IS173	ウルフ	ARCUS〔7月末発売〕	7,800	7,020
B-IS174	ウルフ	ヤシャ	7,800	7,020
B-IS175	エニックス	ワールドゴルフII	7,800	7,300
B-IS176	コウエイ	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-IS177	コウエイ	維新の嵐	9,800	8,820
B-IS178	コウエイ	維新の嵐 サウンドウェア付	12,300	11,070
B-IS179	コウエイ	三国志	14,800	13,320
B-IS180	コウエイ	信長の野望 全国版	9,800	8,820
B-IS181	コウエイ	麻雀大会	9,800	8,820
B-IS182	ザイン	グランド・マスター	9,800	8,820
B-IS183	シャノアール	プロフェッショナル麻雀悟空	6,800	6,120
B-IS184	システムS	上 海	6,500	6,400
B-IS185	システムS	大戦略II	9,800	8,820
B-IS186	システムS	大戦略II エディタセット	6,000	5,400
B-IS187	システムS	大戦略IIデータコレクション	5,000	4,500
B-IS188	システムS	大戦略 パワーアップセット（256K以上）	5,800	5,700
B-IS189	システムS	ティル・ナ・ノーグ	9,500	9,000
B-IS190	システムS	ファンタジーナイト	7,800	7,300
B-IS191	ジャスト	天使たちの午後 PartII 美奈子	7,800	7,020
B-IS192	ジャスト	天使たちの午後II―番外編―	7,800	7,020
B-IS193	テクノポリス	お嬢様くらぶ（5"2DDのみ）	6,800	6,700
B-IS194	テレネット	エグザイル〔8月発売予定〕	8,800	7,920
B-IS195	テレネット	紫 SA 醜 ZI 罹 LI	7,800	7,020
B-IS196	テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム	8,800	7,920
B-IS197	テレネット	プロ野球FAN養成ギブス	3,900	3,510
B-IS198	ファルコム	Ys（イース）	7,800	7,020
B-IS199	ファルコム	YsII（イースII）	7,800	7,020
B-IS200	ファルコム	ソーサリアン（2DDのみ）	9,800	8,820
B-IS201	ファルコム	ソーサリアン 追加シナリオVol.1	3,800	3,420
B-IS202	ファルコム	ソーサリアンユーティリティディスク	3,800	3,420
B-IS203	ブローダーBJ	ART of WAR	9,800	8,820
B-IS204	ブローダーBJ	ART of WAR 海戦版	9,800	8,820
B-IS205	ホビーJ	リングマスター〔予約〕	7,800	7,020
B-IS206	マイティ	必勝置碁 ―虎の巻―	8,800	7,920
B-IS207	ランダム	獣神ローガス	7,800	7,020
B-IS208	リバーヒル	キス・オブ・マーダー（殺意の接吻）	5,800	5,220
B-IS209	リバーヒル	琥珀色の遺言〔予約〕	9,800	8,820
B-IS210	リバーヒル	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020

※ソフトの送料は1本の注文に限り￥600。
2本以上の注文は何本でも￥1,000です。

ファミコン 本体 ディスク ソフト 買います

買いとります。ソフトは必ず5本以上でお願いします。

※箱・説明書が無い場合は買取価格が下がりますので、なるべく付けて下さい。

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!



●申込書や品物の送り先／〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

ぜひご来店下さい。

大外ビル5F（1Fは大和銀行です）
北口（ハチ公口）
渋谷駅
明治通り
営業時間 AM10:00～PM7:00

お申し込み方法

買いたい人 今すぐお近くの郵便局より現金書留で申込書とお金を入れて送って下さい。入金確認次第、早急に商品をお送り致します。又、ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。（申込書にはなるべくくわしく書いて下さい。特に注文番号は忘れないで下さい。）

※注意…送料￥600、又は￥1,000をたすことを忘れないで／ 送金は必ず現金書留で／

売りたい人 売りたい品を右の申込書にご記入の上、宅急便小包などでお送り下さい。商品が着き次第計算してその金額をお届け致します。

お近くの人 売りたい人も、買いたい人もぜひご来店下さい。

注意 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますので、しばらくお待ち下さい。

キリトリ線

〈申込書〉※□に○印をつけて下さい。 昭和 年 月 日

□売りたい ↓売りたい品物

品名

□買いたい ↓買いたい品物

注文番号	品名

フリガナ	生年月日
氏名	昭和 （ 才） 年 月 日
住所（〒 ）	
TEL	君の使っているパソコン
保護者氏名	

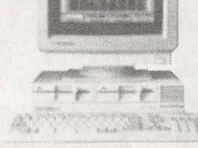
★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

新製品も安い！これなら買える！

NEC新製品セール―分割払い月々3,000円より ➡ 日本マイコン流通センター 広告4ページ目 ➡

※只今NEC製品（当社指定のセットに限る）をお買上げの方にもれなく"斎藤由貴の特製ポストカード"をプレゼント！

PC-8801FA



斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価

注文番号 B-101 FA純正セット

PC-8801FA(本体)
PC-KD863S(モニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥286,000~~

お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥16,240	¥15,800
24回	¥10,960	¥10,400
36回	¥ 9,500	¥ 7,300
60回	¥ 9,360	¥ 4,800

注文番号 B-102 FA基本セット

PC-8801FA(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥257,800~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥17,170	¥16,300
18回	¥11,380	¥11,200
30回	¥ 9,155	¥ 7,100
60回	¥ 8,260	¥ 4,000

注文番号 B-103 FA格安セット

PC-8801FA(本体)
CMT147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥257,800~~

大特価 ¥170,800

回数	1回目	2回目以降
18回	¥11,112	¥10,800
24回	¥10,644	¥ 8,300
36回	¥ 7,000	¥ 5,900
60回	¥ 5,604	¥ 3,900

PC-8801MA



●PC-8801シリーズのソフトを継承 ●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装。辞書ROMによる連文節変換機能を搭載 ●FM6音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能を標準搭載

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価

注文番号 B-104 MA純正セット

PC-8801MA(本体)
PC-KD863S(モニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥316,000~~

お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
18回	¥16,300	¥14,800
24回	¥12,800	¥11,500
36回	¥10,250	¥ 8,100
60回	¥ 5,700	¥ 5,400

注文番号 B-105 MA・格安セット

PC-8801MA(本体)
CMT147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥287,800~~

¥193,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥18,218	¥17,900
18回	¥13,532	¥12,200
30回	¥ 9,267	¥ 7,800
60回	¥ 7,844	¥ 4,400

注文番号 B-106 NEC VC-N35

定価¥69,800相当



VHSビデオデッキ 特価 ¥45,000

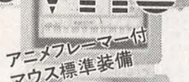
●ワイヤレスリモコン付 ●HQ方式で高画質、鮮明 ●2週間、3番組予約 ●一時停止(スチル)機能

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,200	¥7,900
10回	¥4,950	¥4,900
15回	¥4,200	¥3,300

PC-88VA3

新登場

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！



アニメフレーマー付マウス標準装備

●VA2をさらに強化
●9.3メガ、3.5インチマイクロフロッピーディスク内蔵

注文番号 B-107 VA3純正高級セット

PC-88VA3(本体)
PC-KD863S(4050文字高解像度カラーモニター)
PC-88VA11K(ビデオボード)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥555,800~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥39,400	¥38,800
18回	¥26,600	¥26,600
30回	¥17,300	¥17,000
60回	¥13,200	¥ 9,600

注文番号 B-108 VA3純正基本セット

PC-88VA3(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥487,800~~

お電話にて！ 大特価

回数	1回目	2回目以降
10回	¥38,790	¥38,200
18回	¥22,740	¥22,200
36回	¥15,250	¥12,100
60回	¥12,380	¥ 8,000

注文番号 B-109 VA3格安セット

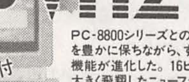
PC-88VA3(本体)
CMT147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥472,800~~

大特価 ¥344,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥38,332	¥37,500
18回	¥22,472	¥21,800
36回	¥14,500	¥11,900
60回	¥ 9,724	¥ 7,900

PC-88VA2

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！



アニメフレーマー付マウス標準装備

PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛翔したニューフェイス。●PC-8801シリーズのソフトを継承 ●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装 ●FM6和音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能でサウンドを強化

注文番号 B-110 VA2純正高級セット

PC-88VA2(本体)
PC-KD863S(4050文字高解像度カラーモニター)
PC-88VA11K(ビデオボード)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥455,800~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥33,200	¥32,300
18回	¥23,300	¥22,100
30回	¥16,350	¥14,100
60回	¥11,000	¥ 8,000

注文番号 B-111 VA2純正基本セット

PC-88VA2(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥387,800~~

お電話にて！ 大特価

回数	1回目	2回目以降
10回	¥30,890	¥30,600
18回	¥19,440	¥17,700
36回	¥11,750	¥ 9,700
60回	¥10,180	¥ 6,400

注文番号 B-112 VA2 格安セット

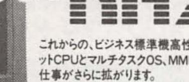
PC-88VA2(本体)
CMT147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥387,800~~

大特価 ¥274,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥30,432	¥29,900
18回	¥17,472	¥17,400
36回	¥11,000	¥ 9,500
60回	¥ 7,524	¥ 6,300

PC-9801RA2

新登場



斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

これからの、ビジネス標準機高性能32ビットCPUとマルチタスクOS、MML機能で、仕事がさらに拡がります。
● 先進の32ビットCPU80386(16MHz・ノーウェイト)を搭載。処理速度が飛躍的に向上しています。また、PC-9800シリーズで実績のあるV30(8MHz)も標準搭載しています。
● 1.6Mバイトのユーザーズメモリを標準装備(最大12.6Mバイトまで内蔵可能)

注文番号 B-113 RA2 純正高級セット

PC-9801RA2(本体)
N5913L(4050文字カラーモニター0.31ピッチ)
合計定価 ~~¥636,000~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥38,360	¥37,900
20回	¥30,680	¥29,400
36回	¥19,000	¥17,600
60回	¥16,640	¥11,600

注文番号 B-114 RA2 純正基本セット

PC-9801RA2(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥587,600~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥34,720	¥33,600
24回	¥23,880	¥22,100
36回	¥17,750	¥15,600
60回	¥14,680	¥10,300

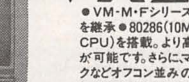
注文番号 B-115 RA2 格安セット

PC-9801RA2(本体)
CMT-147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ)
合計定価 ~~¥572,800~~

大特価 ¥444,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥33,376	¥33,200
24回	¥23,464	¥21,800
36回	¥17,000	¥15,400
60回	¥12,024	¥10,200

PC-9801VX21



●VM-M・Fシリーズのソフトを継承 ●80286(10MHz対応CPU)を搭載。より高速処理が可能です。さらに、マルチタスクなどオフコン並みのマルチ処理も可能になりました。
●640Kバイトメモリー標準実装 ●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載 ●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載 ●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-116 VX21純正TV内蔵セット

PC-9801VX21(本体)
PC-TV353(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥543,000~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥29,120	¥28,000
20回	¥21,960	¥21,800
36回	¥15,000	¥13,000
60回	¥11,480	¥ 8,600

注文番号 B-117 VX21 純正基本セット

PC-9801VX21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥522,800~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,600	¥26,100
24回	¥17,400	¥17,200
36回	¥14,000	¥12,100
60回	¥11,000	¥ 8,000

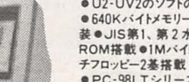
注文番号 B-118 VX21・格安セット

PC-9801VX21(本体)
CMT147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ)
合計定価 ~~¥522,800~~

大特価 ¥343,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,656	¥25,600
24回	¥16,984	¥16,900
36回	¥13,250	¥11,900
60回	¥ 8,344	¥ 7,900

PC-9801UX21



●U2-UV2のソフトの継承
●640Kバイトメモリー標準実装 ●JIS第1、第2水準漢字ROM搭載 ●1Mバイト3.5インチフロッピー2基搭載
●PC-98LTシリーズと互換性をもち、データの交換など容易にできます。●もちろん豊富なゲームも楽しめます。(FMサウンド ボード 内蔵)
●80286(10MHz対応CPU)搭載。より高速処理が可能になりました。

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-119 UX21純正TV内蔵セット

PC-9801UX21(本体)
PC-TV353(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥458,000~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,040	¥25,100
20回	¥20,420	¥19,500
36回	¥11,750	¥11,700
60回	¥10,760	¥ 7,700

注文番号 B-120 UX21 純正基本セット

PC-9801UX21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥437,800~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,520	¥23,200
24回	¥17,380	¥15,200
36回	¥14,250	¥10,700
60回	¥10,280	¥ 7,100

注文番号 B-121 UX21格安セット

PC-9801UX21(本体)
CMT147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ)
合計定価 ~~¥437,800~~

大特価 ¥304,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,576	¥22,700
24回	¥16,964	¥14,900
36回	¥13,500	¥10,500
60回	¥ 7,624	¥ 7,000

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

※只今SHARP製品(当社指定のセットに限る)をお買上げの方にもれなく"荻野目洋子の特製カード電卓"をプレゼント!

各社人気パソコン新製品激安販売! 日本マイコン流通センター 広告5ページ目 全国通信販売OK!

NEC PC-9801UV11 新登場

注文番号 B-122 UV11純正セット

PC-9801UV11(本体) ¥265,000
PC-KD854(4050文字カラーモニター) ¥89,800
合計定価 ¥~~354,800~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,640	¥16,800
24回	¥14,880	¥13,000
36回	¥10,500	¥ 9,200
60回	¥ 7,180	¥ 6,100

注文番号 B-123 UV11格安セット

PC-9801UV11(本体) ¥265,000
CMT147S(4050文字カラーモニター) ¥74,800
合計定価 ¥~~339,800~~

大特価 ¥259,800

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,372	¥16,400
24回	¥14,464	¥12,700
36回	¥ 9,750	¥ 9,000
60回	¥10,424	¥ 5,900

注文番号 B-124 NEC PC-9801CV21 新登場

定価 ¥~~355,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥18,360	¥18,300
24回	¥14,420	¥14,200
36回	¥11,250	¥10,000
60回	¥ 9,420	¥ 6,600

注文番号 B-125 NEC PC-9801LV21 新登場

定価 ¥~~345,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,280	¥20,800
24回	¥14,120	¥13,700
36回	¥12,750	¥ 9,600
60回	¥ 7,420	¥ 6,400

EPSON PC-286V 98VXコンパチ

注文番号 B-126 PC-286V〔STD〕セット

PC-286V〔STD〕(本体) ¥298,000
CMT147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ) ¥ 74,800
合計定価 ¥~~372,800~~

大特価 ¥264,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥25,528	¥24,400
20回	¥16,468	¥15,300
36回	¥12,500	¥ 9,100
60回	¥11,424	¥ 6,000

注文番号 B-127 PC-286V〔STD〕

PC-286V〔STD〕(本体) 定価 ¥~~298,000~~

大特価 ¥219,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥20,890	¥20,200
24回	¥12,320	¥10,700
36回	¥ 7,750	¥ 7,600
60回	¥ 7,220	¥ 5,000

注文番号 B-128 SEGA マスターシステム

定価 ¥~~16,800~~

現金特価 ¥12,800

SHARP X1

注文番号 B-129 SHARP X1 turbo ZII セット

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

CZ-881CB(本体) ¥179,800
CZ-880DB(モニター) ¥109,800
合計定価 ¥~~289,600~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥16,576	¥16,400
24回	¥10,964	¥10,800
36回	¥ 8,750	¥ 7,600
60回	¥ 8,324	¥ 5,000

注文番号 B-130 SHARP X1 turbo Z 基本セット

42%引 荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

CZ-880CB(本体) ¥218,000
CZ-880DB(モニター) ¥109,800
合計定価 ¥~~327,800~~

大特価 ¥188,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,120	¥13,800
20回	¥12,460	¥10,700
36回	¥ 8,500	¥ 6,400
60回	¥ 8,880	¥ 4,200

注文番号 B-131 SHARP X1 twinセット

CZ-830CB(本体) ¥99,800
CZ-830DB(モニター) ¥98,000
合計定価 ¥~~197,800~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥11,480	¥11,100
24回	¥ 7,920	¥ 7,300
36回	¥ 7,750	¥ 5,100
60回	¥ 5,020	¥ 3,400

注文番号 B-132 Apple Macintosh Plus 2MB 定価 ¥~~398,000~~

(Plusにはキーボードが付属しています)

大特価 ¥338,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥31,980	¥31,200
18回	¥21,520	¥21,400
24回	¥17,040	¥16,600
60回	¥12,140	¥ 7,700

注文番号 B-133 SHARP X1 G30 ディスプレイセット

43%引 荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

CZ-822C(本体) ¥118,000
CZ-820D(モニター) ¥ 79,800
合計定価 ¥~~197,800~~

大特価 ¥109,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥12,610	¥11,800
15回	¥ 8,680	¥ 8,100
24回	¥ 6,720	¥ 5,300
36回	¥ 6,750	¥ 3,700

注文番号 B-134 SHARP X1 G30 基本セット

そのまま御家庭のTVにつなげます。

41%引 荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

CZ-822C(本体) ¥118,000
AN58C(RFアダプター) ¥ 2,980
合計定価 ¥~~120,980~~

大特価 ¥69,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥12,640	¥12,100
10回	¥ 7,710	¥ 7,500
15回	¥ 5,880	¥ 5,100
24回	¥ 5,520	¥ 3,300

注文番号 B-135 X1 G10 基本セット

そのまま御家庭のTVにつなげます。

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

CZ-820C(本体) ¥69,800
AN58C(RFアダプター) ¥ 2,980
合計定価 ¥~~72,780~~

現金特価 ¥19,800

注文番号 B-136 Apple Macintosh SE 2MB漢字

アップルキーボードセット

SE 本体 ¥598,000
キーボード ¥ 30,000
セット価格 ¥~~628,000~~

大特価 ¥515,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥48,050	¥47,600
18回	¥32,900	¥32,600
24回	¥25,800	¥25,300
60回	¥14,500	¥11,800

SONY HIT BIT PRO AV

注文番号 B-137 ソニーホームコンピューター HB-F900(B) MSX2

定価 ¥~~148,000~~

●スーパーインポーズやデジタイズも思いのまま。プロ並みのビデオ編集ができます。

特価 ¥114,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,040	¥10,500
20回	¥ 6,840	¥ 6,600
36回	¥ 6,000	¥ 3,900

注文番号 B-138 AVクリエーター HBI-F900

定価 ¥~~64,800~~

● 文字のスクロールやワイプが可能●モザイク機能 ●フェードイン、アウト、5系統のミキシング可能 ●テロップソフトが付いて高度な編集が可能

特価 ¥51,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,408	¥9,100
12回	¥5,798	¥4,700
20回	¥3,088	¥3,000

注文番号 B-139 Panasonic FS-A1F MSX2

定価 ¥~~54,800~~

3.5インチFDD1基内蔵

大特価 ¥46,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,608	¥8,200
10回	¥5,112	¥5,100
15回	¥4,816	¥3,400

注文番号 B-140 SONY HB-F1II MSX2

定価 ¥~~29,800~~

現金特価 ¥26,800

EPSON PC-286L

注文番号 B-141 PC-286L-STD-N

定価 ¥~~348,000~~

大特価 ¥278,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥25,880	¥25,700
24回	¥15,240	¥13,600
36回	¥11,500	¥ 9,600
60回	¥11,940	¥ 6,300

注文番号 B-142 PC-286L-H10-N

定価 ¥~~468,000~~

大特価 ¥369,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥24,560	¥23,300
24回	¥19,120	¥18,100
36回	¥13,250	¥12,800
60回	¥13,620	¥ 8,400

注文番号 B-143 Victor HC-95 MSX2

定価 ¥~~198,000~~

35% off 大特価 ¥128,000

●3.5インチフロッピーディスク2基内蔵●漢字ROM内蔵●ビデオデジタイズ機能●スーパーインポーズ機能●RS-232C I/F内蔵

回数	1回目	2回目以降
15回	¥10,360	¥9,500
24回	¥ 8,440	¥6,200
36回	¥ 6,000	¥4,400

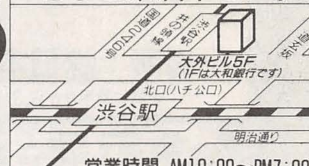
TOSHIBA J-3100

大特価販売中!
お電話でお問合せ下さい。

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463]4455(ヨシコココ)
大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394
日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00〜PM7:00
エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

※詳しいお申し込み方法は当社広告3P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

当社オリジナル・アイデアデスク 徒歩0分 渋谷駅前店展示中！ご来店下さい。

→ 日本マイコン流通センター 広告6ページ目 →

パソコンフリーデスク PF-6

1台3役 あなたのアイデア次第・組立自由

これ1台で3タイプの組立ができます。

椅子に座って　フロアの上で　机の上で

ご要望におこたえして限定200台の大特価販売 ¥18,800

定価¥29,800

全機種対応 PF-6の特徴

●キーボードがラックの内に収納できる引出し棚付●一発電源スイッチ付（コンセント4連）●高級木目調（ワインローズウッド）●キャスター付（ストッパー付キャスター使用）●コンパクトで場所をとらない●強化木材なので強度バツグン●棚の高さは自由自在、5段棚（20mm間隔）●収納棚595mm

コインで組立て一発OK!!

化粧キャップ付。

900%　635%　420%

コンセント4コ付

1発電源スイッチ付（下部にあるので誤操作防止!）

コード2m付

棚位置自由自在　前後スライド移動棚・1枚付。

——木目調。どこに置いてもピッタリ!!——

今月のお勧め商品

防塵キーボードカバー

●EKBS-98VS（対応機種 PC-98シリーズ）
●EKBS-98U（対応機種 PC-98Uシリーズ）
●EKBS-88H（対応機種 PC-8801MH・FH・VA）

全品 現金特価¥2,600

カバーの上からキーが打てます。

LAND アナログ・デジタル CRT変換ケーブル LC-DA1

定価¥5,600

アナログCRTをデジタル出力の本体に接続出来る!!

現金特価¥5,000

MK MOUSE II ブラックマウス

定価¥7,800

現金特価¥5,500

●PC-8801シリーズ、MSX、MSX2、FM-77AVシリーズ用
●ブラックタイプ超人気品

ACCEL MS-1

（98用バスマウス）定価¥6,800

現金特価¥3,980

●PC-9801VM、VX、UVシリーズ用
●PC-9872Lコンパチ
●200カウントの高性能

データーホルダー SO-450

現金特価¥4,900

●A4、B5兼用

エレコム マウスパッド

MP-10（W230×D277×H5%）定価¥2,200 現金特価¥1,900
MP-20（W200×D235×H5%）定価¥1,800 現金特価¥1,600
MP-30（本革製）（W225×D175×H5%）定価¥1,980 現金特価¥1,700
MP-40（本革製）（W300×D250×H5%）定価¥2,980 現金特価¥2,600

高級パソコンデスク

全機種対応　業務用として開発設計　強度バツグン　移動自由（ストッパー付キャスター使用）

今がチャンス! PC-7、PC-7MKII、PC-8MKII、PC-9MKIIにひき出しユニット（別売）を無料サービス中!

PC-7MKII、PC-8MKII PC-9MKIIはプリンター台の高さが調整できます。

PC-7 新製品 発売記念特価¥14,800 定価¥34,800 650（幅）×835（高さ）650（高さ）×600（奥行）

PC-7MKII 新製品 発売記念特価¥19,800 定価¥39,800 1,255-1,355（高さ）650（幅）×835（高さ）×600（奥行）650（高さ）

PC-8MKII 新製品 発売記念特価¥34,800 定価¥48,500 1,215-1,315（高さ）900（幅）×840（高さ）×700（奥行）650（高さ）

PC-9MKII 新製品 発売記念特価¥39,800 定価¥56,500 1,215-1,315（高さ）1,200（幅）×840（高さ）×700（奥行）650（高さ）

オプションボード・周辺機器

アクセル FM-1

定価¥22,000

（PC-98用FM音源ボード）
（PC-9801-26とコンパチ）

大特価¥15,800

新品モデム	定価(円)	特価(円)
アイワPV-A2400(2400bps/全二重、AA型)	49,800	39,800
オムロンMD-2400B(2400bps/全二重、AA.MA.MM型)	49,800	42,000
オムロンMD1200C(1200bps/全二重、AA型)	29,800	23,800
オムロンMD1200A.II(1200bps/全二重、AA.MA.MM型)	24,800	21,000
関西電機KDM-3012L(1200bps/全二重、AA型)	19,800	15,900

新品周辺機器	定価(円)	特価(円)
SIG 写像＋創像セット	39,600	36,800
NEC PC-9801-26K(サウンドボード)	25,000	21,000
NEC PC-9801-25(スーパーインポーズ)	58,000	49,000
NEC PC-9801-29N(GB-IBボード)	48,000	39,800
ABM V30スーパーチャージャーMKII(8087-1付)(VM2、VM21、VX21用があります。ご指定ください)	74,800	63,000
ABM V30スーパーチャージャーMKII(ボードのみ)(VM2、VM21、VX21用があります。ご指定ください)	29,800	26,000

NEC PC-9801-33(データプロセッサー)	82,000	69,000
Dファーム ハイパーフレーム(カラーボード)	125,000	99,800
マルチファックスMF-01(FAXボード)	94,500	74,000
アクセル MS-1(98用バスマウス)	6,800	4,500
N/B 88用MKマウス2(ブラックタイプ)	7,800	5,500
エプソン GT-100Vハンディスキャナー	44,800	36,000
エプソン GT-4000カラースキャナー	198,000	158,000
HAL研究所 ワイドスキャナー98	34,800	31,000
HAL研究所 ハンディープリンター98	29,800	26,800
NEC PC-IN503	149,800	119,840
シャープ JX-200(カラーイメージスキャナー)	198,000	168,000
シャープ JX-100(ハンディカラースキャナー)	89,800	76,800
オムロン HS7R(ハンディイメージスキャナー)	39,800	32,800
オムロン HS10R(ハンディイメージスキャナー)	49,800	39,800
オムロン BU500(無停電電源装置)	178,000	139,000
オムロン PN128S(128K)(プリンターバッファー)	34,800	28,000
オムロン PN256S(256K)(プリンターバッファー)	39,800	32,000
NEC PC-88VA-11K(ビデオボード)	39,800	34,000
NEC PC-88VA-11(ビデオボード)	39,800	34,000
NEC PC-88VA-12(サウンドボードII)	39,800	34,000
NEC PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800	39,800
NEC PC-8801-23(サウンドボードII)	39,800	34,000
NEC PC-8801-24(サウンドボードII)	39,800	34,000
ローランド MPU-PC98(MIDI I/F)	39,800	34,000
シャープ CZ-8BR1(立体セット)	29,800	25,000
シャープ CZ-8BV2(カラーイメージ2)	39,800	32,800
シャープ CZ-8BS1(FM音源ボード)	23,800	19,800
シャープ AN-58C(RFアダプター)	2,980	2,800
シャープ CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800	55,000

I/Oデータ PC-98用増設RAM

● 4M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付)
定価¥103,000…特価¥87,000
● 2M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付)
定価¥60,000…特価¥48,000
● 1.5M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付)
定価¥49,000…特価¥39,000
● 1M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付)
定価¥38,000…特価¥30,000
● 512K(キロ)RAMボード
定価¥22,000…特価¥18,000
● 256K(キロ)RAMボード
定価¥15,000…特価¥12,500

ディスケット（10枚入1箱）

ノーブランド
5インチ2D………特価¥470
5インチ2HD………特価¥980
3.5インチ2DD………特価¥2,400
3.5インチ2HD………特価¥4,900
花王（KAO）（Newタイプ）
5インチ2HD………特価¥1,380
マクセル
5"2HD………特価¥1,800
TDK
5"2HD………特価¥1,680

ディスケットケース

●5インチ・100枚収納・カギ付
定価¥5,000……特価¥1,580

※増設RAM、ディスケット、ディスケットケースとも、送料は1回のご注文につき一律¥600です。

毎週土曜・日曜 祝・祭日 激安ソフト祭り開催!!

最新ソフトから中古ソフトまで 大特価!!

場所：㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前店

★誠に勝手ながら、8/14(日)は棚卸の為渋谷駅前店はお休みさせていただきます。尚、通信販売の業務は行っております。

渋谷駅前店

大外ビル5F（1F は大和銀行です）
北口（ハチ公口）
渋谷駅
明治通り

営業時間 AM10:00〜PM7:00

急募 正社員・アルバイト大募集!!

●業務拡張にともない、正社員及び長期アルバイトを募集します。

あなたの趣味を仕事で活かしてみませんか?!

詳しくは 03-463-2361　担当 弘瀬（ヒロセ）まで

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

全国どこでもお電話一本！渋谷駅前徒歩0分！ 日本マイコン流通センター 広告7ページ目

PCシリーズ用周辺機器 お持ちの機種をパワーアップ！周辺機器も激安！

アクセル PC-9801シリーズ外部ディスク

NEC純正FDD使用　ドライブ番号切替可能　2HD完全対応　2HD用ケーブル付属　2DD対応

FDC-54 5インチ2基タイプ 定価 ~~¥99,800~~

FDC-51 5インチ1基タイプ 定価 ~~¥64,800~~

FDC-352A 3.5インチ2基タイプ 定価 ~~¥99,800~~

● 廉価版のFDC-352Yもございます。お電話でお問合せ下さい。

FDC-351A 3.5インチ1基タイプ 定価 ~~¥64,800~~

● 廉価版のFDC-35[illegible]もございます。お電話でお問合せ下さい。

PC-9801・M・UV・UX・VM・VXの場合				PC-9801E・U2・F・VFの場合			
2基タイプ		1基タイプ		2基タイプ		1基タイプ	
5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ
注文番号 B-144	注文番号 B-145	注文番号 B-146	注文番号 B-147	注文番号 B-148	注文番号 B-149	注文番号 B-150	注文番号 B-151
FDC-54	FDC-352A	FDC-51	FDC-351A	FDC-54 2HD I/F付	FDC-352A 2HD I/F付	FDC-51 2HD I/F付	FDC-351A 2HD I/F付
注文番号 B-144 B-145 とも		注文番号 B-146 B-147 とも		注文番号 B-148 B-149 とも		注文番号 B-150 B-151 とも	
大特価 ¥66,000		大特価 ¥46,000		大特価 ¥79,800		大特価 ¥59,800	

B-144・B-145 大特価 ¥66,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥6,160	¥6,100
24回	¥4,280	¥3,200

B-146・B-147 大特価 ¥46,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,260	¥8,100
15回	¥3,920	¥3,400

B-148・B-149 大特価 ¥79,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥6,776	¥5,900
30回	¥4,157	¥3,200

B-150・B-151 大特価 ¥59,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥6,682	¥6,500
20回	¥4,768	¥3,400

PC-98シリーズ用ハードディスク…… 価格も安くなってお求めやすくなりました。

アイテック ITH-520N

定価 ~~¥99,800~~

20Mハードディスク(I/F付)

大特価 ¥79,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,278	¥7,300
30回	¥4,157	¥3,200

アイテック ITH-540S

定価 ~~¥168,000~~

40Mハードディスク(I/F付)

大特価 ¥134,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥13,440	¥12,300
24回	¥8,620	¥6,500

緑電子 Little Bセット

Little B(本体20M) ¥94,000
MDC512(専用I/F) ¥29,800
IFK36(接続ケーブル) ¥4,700
合計定価 ~~¥128,500~~

大特価 ¥99,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,578	¥9,200
30回	¥5,257	¥4,000

緑電子 Little B4セット

Little B4(本体40M) ¥19,800
MDC512(専用I/F) ¥29,800
IFK36(接続ケーブル) ¥4,700
合計定価 ~~¥232,500~~

大特価 ¥186,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥12,460	¥10,700
36回	¥8,500	¥6,400

新品ディスプレイ		定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
NEC	PC-KD862(4050文字カラー、アナログ、0.39)	99,800	74,000	月々 6,800
	PC-KD863S(4050文字カラー、アナログ、0.39)	118,000	89,000	月々 8,200
	PC-KD853(4050文字カラー、アナログ、0.31)	118,000	88,000	月々 8,100
	PC-KD854(4050文字カラー、アナログ、0.39)	89,800	54,000	月々 4,900
	PC-8841(4050文字白黒)	44,800	33,000	月々 3,000
	PC-TV453N(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV、0.35)	138,000	99,800	月々 9,200
	PC-TV353(4050文字カラー、アナログ、TV、0.39)	110,000	78,000	月々 7,200
	PC-TV451N(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV、0.31)	158,000	119,000	月々 11,000
	PC-TV472(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV、S端子付、0.52)	248,000	186,000	月々 17,200
トムソン	4475N(4050文字カラー、アナログ、デジタル、0.31)限定特価	99,800	47,800	月々 4,400
シャープ	CU-14BD(4050文字カラー、アナログ、0.42)	64,800	51,000	月々 4,700
	CU-14AD(4050文字カラー、アナログ、0.31)	84,800	59,800	月々 5,500
	CU-14ED(4050文字カラー、アナログ、0.39)	79,800	64,000	月々 5,900
サンヨー	CMT-147S(4050文字カラー、アナログ、0.39)限定特価	74,800	45,800	月々 4,200
	CMT-147H(4050文字カラー、アナログ、0.31)	84,800	59,800	月々 5,500

新品漢字プリンター		定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
NEC	PC-PR201V2(15"24Pカラー、ドット、トラクターフィーダー付)	298,000	229,000	月々 21,100
	PC-PR201V(15"24Pカラー、ドット)限定特価品	298,000	158,000	月々 14,600
	PC-PR201TH(15"24Pカラー熱転写)	145,000	109,000	月々 10,000
	PC-PR101E(10"24Pドット、ピンフィーダー内蔵)	99,800	78,000	月々 7,200
	PC-PR101TL2(10"24Pカラー熱転写)	83,800	67,000	月々 6,100
NEC	PC-PR602(LEDページプリンター)	498,000	398,000	月々 36,800
	PC-PR406LP2(レーザープリンター、A4、B5、ハガキ)	398,000	318,000	月々 29,400
	PC-PR406M(10"24P熱転写)	59,800	47,000	月々 4,300
	PC-PR406H(10"24Pカラー熱転写)	94,800	75,000	月々 6,900
	PC-PR406S(10"24P熱転写、イメージスキャナー内蔵)	94,800	75,000	月々 6,900
	NM9950II(15"24Pカラードット)	245,000	144,000	月々 13,300
	NM9700(10"24Pカラードット)	163,000	109,000	月々 10,000
スター	AR2415(PC)(15"24Pドット)	144,000	79,800	月々 7,300
	TR24CL(PC)(8.5"24Pカラー熱転写)	69,800	37,000	月々 3,400
エプソン	VP4800(PC)(15"48Pドット)	330,000	267,000	月々 24,600
	VP3000(PC)(15"24Pカラードット)	290,000	234,000	月々 21,600
	VP1000(PC)(15"24Pドット)	154,000	119,000	月々 11,000
	VP800(PC)(10"24Pドット)	124,000	99,000	月々 9,100
	VP500(PC)(10"24Pドット)	87,000	69,000	月々 6,300
	AP80EX(PC)(8"24Pカラー熱転写)	69,800	57,000	月々 5,200

新品ハードディスク		定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
スナッパー	SP-520(20MB、接続にPC-9801-27が必要)	98,000	78,000	月々 7,200
	SP-540(40MB、接続にPC-9801-27が必要)	145,000	116,000	月々 10,700
緑電子	Little B(20MB、接続にMDC-512とIFK36が必要)	94,000	79,000	月々 7,300
	Little B4(40MB、接続にMDC-512とIFK36が必要)	198,000	165,000	月々 15,200
NEC	PC-9801-27(PC-9801シリーズ用ハードディスクI/F、5〜40M対応)	20,000	18,000	月々 ――
ロジテック	LHD-32N(20MB I/F付属)	158,000	126,000	月々 11,600

超お買得新品限定品

NEC PC-PR201V

新品限定4台

定価 ~~¥298,000~~

特価 ¥158,000

高速カラー漢字プリンター

回数	1回目	2回目以降
18回	¥10,120	¥10,000
24回	¥9,340	¥7,700
36回	¥8,500	¥5,400
60回	¥5,640	¥3,600

136桁、24ピン、カラー漢字プリンター

NEC PC-88VA 16ビット機

新品限定2台

定価 ~~¥298,000~~

特価 ¥198,000

ビデオの編集に!! もちろん88シリーズの豊富なソフトも使えます

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,960	¥14,700
24回	¥10,540	¥9,700
36回	¥9,500	¥6,800
60回	¥7,740	¥4,500

パソコンの世界を広げるために・・・・

EPSON カードFAX FR-1000

定価 ~~¥59,800~~

あなたのパソコンに高級ファックス機能をプラス！(PC-98、PC-286シリーズ用)

大特価 ¥49,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥17,392	¥17,200
6回	¥9,288	¥8,700
10回	¥5,682	¥5,400
18回	¥4,072	¥3,100

● B4サイズ送受信 ● タイマー送信、同報送信、自動ダイヤル等の高級機能装備 ● 一太郎、1-2-3などのMS-DOSソフトのほとんどに対応

NEC メディアグラフ10

(PC-98シリーズ用)

定価 ~~¥49,800~~

マウスを超えたペンタッチ！使いやすいペンタッチ式のマウスタブレットです。

大特価 ¥42,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥14,912	¥14,800
6回	¥7,868	¥7,500
15回	¥4,536	¥3,100

Nifty-Serve メンバーズパック

(PC-98、PC-286シリーズ用)

定価 ~~¥10,000~~

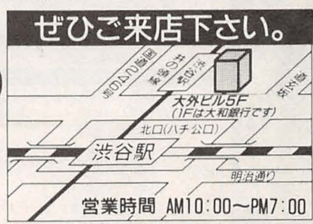
● パソコン通信No.1の人気を誇るNiff-Serveの登録パック
● 通信料金¥4,000分無料サービス
● ホスト局経由でFAX送信もできます。

現金特価 ¥9,000

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

東京受付 03 [463] 4455 (ヨシココ)

ぜひご来店下さい。



大阪受付 06(364)1258 ／ 福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2−3−2 エレベーターは建物の裏側にあります。

● お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊂6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊂5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊂1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊂451454〕

※詳しいお申し込み方法は当社広告3P目をごらん下さい。

さらにビッグになってオープン！中古倉庫市 在庫200台大放出!!

◀日本マイコン流通センター 広告8ページ目◀

中古マイコン大バーゲン！

全品保証付!!リフレッシュ済

クレジットOK！ 通信販売OK！

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
	パソコン本体		
N E C	N5200シリーズ	―――	158,000より
	PC-9801UX21	348,000	248,000
	PC-9801VX21	433,000	238,000
	PC-9801VM21	390,000	198,000
	PC-9801VM2	415,000	189,000
	PC-9801M2	415,000	158,000
	PC-9801VF2	348,000	119,000
	PC-9801F2	398,000	99,800
	PC-9801UV21	318,000	159,000
	PC-9801UV2	318,000	148,000
	PC-9801U2	298,000	79,000
	PC-9801E	218,000	59,800
	PC-9801	298,000	45,000
	PC-98LT/1(ラップトップ)	238,000	118,000
	PC-88VA	298,000	148,000
	PC-8801MA	198,000	119,000
	PC-8801MH	208,000	99,800
	PC-8801MKIIMR	238,000	84,000
	PC-8801FA	168,000	108,000
	PC-8801FH30	168,000	89,800
	PC-8801MKIIFR30	178,000	84,000
	PC-8801MKIIFR20	148,000	72,000
	PC-8801MKIISR30	258,000	84,000
	PC-8801MKII-30	278,000	48,000
	PC-8801MKII-20	225,000	32,000
	PC-8801MKII-10	168,000	29,000
	PC-8801	228,000	18,000
	PC-8001MKIISR	108,000	14,800
	PC-8001MKII	123,000	10,800
	PC-8001	168,000	9,800
	PC-6601SR	155,000	38,000
	PC-6601	143,000	24,800
	PC-6001MKIISR	89,800	14,800
	PC-6001MKII	84,800	9,800
	PC-6001	89,000	5,800
シャープ	CZ-800C(X1)	155,000	10,800
	CZ-801C(X1C)	119,800	11,800
	CZ-802C(X1D)	198,000	12,800
	CZ-803C(X1CS)	119,800	12,800
	CZ-804C(X1CK)	139,800	13,800
	CZ-811C(X1F10)	79,800	14,800
	CZ-812C(X1F20)+CZ52F	174,600	39,800
	CZ-812C(X1F20)	139,800	34,800
	CZ-820C(X1G10)	69,800	15,800
	CZ-822C(X1G30)	118,000	49,800
	CZ-852C(X1 turbo 30)	278,000	69,800
	CZ-870C(X1 turbo III)	168,000	79,800
	CZ-880C(X1 turbo Z)(新品限定品)	218,000	109,000
	CZ-880C(X1 turbo Z)	218,000	89,800
	CZ-830C(X1 twin)+CZ53F	119,600	74,800
	CZ-611C-GY(X68000ACE-HD)	399,800	269,000
	MZ-5521	388,000	68,000
	MZ-3541セット(MZ3541本体+MZ1D02グリーン付)	459,800	79,800
	MZ-2531(MZ2500V2)	198,000	79,800
	MZ-2521(MZ2500モデル30)	198,000	59,800
	MZ-2511(MZ2500モデル20)	168,000	49,800
	MZ-2200(レコーダー付)	147,800	19,800
	MZ-2000	218,000	18,000
	MZ-1500	89,800	22,000
	MZ-80B	268,000	18,000
富士通	FM77-AV20EX	128,000	59,000
	FM77-AV2	158,000	55,000
	FM77-AV1	128,000	49,000
	FM77-L4	238,000	58,000
	FM77-L2	193,000	54,000
	FM77-D2	228,000	49,800
	FM77-D1	198,000	39,800
	FM-8	218,000	8,900
	FM-7	128,000	12,800
	FM-New7	99,800	12,800
I B M	JX-3セット(JX-3本体+5515300カラーモニター)	417,000	79,800
カシオ	FP-1100	128,000	9,800
日立	MB-6891(レベル3マーク2)	198,000	7,800
エプソン	PC-286U-H20	393,000	249,000
	MSX		
カシオ	MX-10(16K)	29,800	7,800
キャノン	V20(64K)	64,800	12,800
サンヨー	MPC-6(64K)	55,800	12,800
	PHC-27(64K)	49,800	12,800
ビクター	HC-30(32K)	―――	12,800
ソニー	HB-11(64K)	―――	12,800
	HB-201(64K)	59,800	16,800
	HB-75(64K)	69,800	12,800

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
ナショナル	CF-2700(32K)	59,800	11,800
	CF-3000(64K)	79,800	17,800
	FS-1300(64K)	39,800	12,800
三菱	ML-8000(32K)	59,800	8,900
	ML-F120D(32K)	74,800	11,800
東芝	HX-10D(64K)	65,800	12,800
	HX-10DPN(64K)	67,800	10,800
	HX-10S(16K)	55,800	8,900
	HX-20(64K)	69,800	12,800
	HX-30(16K)	―――	9,900
日立	MB-H2(64K)	79,800	15,800
	MB-H21(32K)	49,800	13,800
	MB-H25(32K)	49,800	14,800
富士通	FM-X(16K)	59,800	9,900
	MSX2		
サンヨー	PHC-23(WAVY23)(MSX2)	32,800	17,800
ソニー	HB-F1XD(MSX2)FDD×1	54,800	39,800
	HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
	HB-F5(MSX2)	84,800	19,800
	HB-F500(MSX2)FDD×1	128,000	59,800
	HB-F900(MSX2)FDD×2	148,000	88,800
	HB-F900(MSX2)(新品)FDD×2	148,000	114,000
ナショナル	FS-A1(MSX2)	29,800	19,800
	FS-A1MkII(MSX2)	29,800	20,800
ビクター	HC-95(MSX2)(新品)FDD×2	198,000	128,000
日立	MB-H3(MSX2)	99,800	16,800
ヤマハ	YIS-604	99,800	36,800
	ワープロ		
三洋	SWP-M11(サンワードミニ11)(新品)	35,000	27,800
	フロッピーディスク		
N E C	PC-98H33(10MBハードディスク)	448,000	58,000
	PC-8031-2W(5"2D 2ドライブ)	298,000	44,800
	PC-80S31(5"2D 2ドライブ)	168,000	47,800
	PC-9881(5"2D 2ドライブ)	390,000	79,800
	PC-9881N(8"2D 2ドライブ)	270,000	84,800
	PC-60M31(3.5"1ドライブ、PC-60MKII用)	―――	128,000
シャープ	MZ-80BF(5"2D 2ドライブ)	298,000	39,800
	CZ-520F(5"2HD 2ドライブ)	118,000	59,800
	CZ-502F(5"2D 2ドライブ)(新品限定1台)	99,800	78,000
	CZ-502F(5"2D 2ドライブ)	99,800	54,800
	CZ-503F(5"2D 1ドライブ)	49,800	27,000
	CZ-503F(5"2D 1ドライブ)(新品)	49,800	29,800
アイテム	disk 80 MarkII PC(5"2D 2ドライブ)	128,000	26,800
エプソン	TF-10PC(5"5D 2ドライブ)	128,000	29,800
	TF-10FM(5"2D 2ドライブ)	128,000	44,800
	TF-20PC(5"2D 2ドライブ)	168,000	29,800
	TF-20FM(5"2D 2ドライブ)	168,000	39,800
	TF-20apple(5"2D 2ドライブ)	198,000	19,800
工人舎	KD-280PC(5"2D 2ドライブ)	198,000	24,800
	KD-390PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	29,800
ロジテック	QDM-01(MSX専用クイックディスク)	34,800	16,800
	K-305PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	29,800
	K-305FM(5"2D 2ドライブ)	148,000	48,000
	LFD-550PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	29,800
C S K	FC-80(PC8001用クイックディスク)	19,800	3,900
富士通	MB-27607(5"2D 1ドライブ)	98,000	34,000
S O N Y	HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブMSX用)	44,800	34,800
任天堂	ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	8,900
ユーステック	SP-520(20Mハードディスク、I/F付)	99,800	69,800
各社	PCシリーズ対応フロッピーディスク	―――	32,000より
	20MBハードディスク(I/F付)(新品)	―――	78,000
	データーレコーダー		
シャープ	CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	14,800
各社	パソコンデーターレコーダー	―――	4,800より
	漢字プリンター		
N E C	PC-PR201CL(136桁、24ピン、ドット)	298,000	69,800
	PC-PR201(136桁、24ピン、ドット)	298,000	56,000
	PC-PR201V(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	128,000
	PC-PR201T(136桁、24ピン、熱転写)	170,000	58,000
	PC-PR201TL(136桁、24ピン、カラー熱転写)	170,000	68,000
	PC-PR101E(80桁、24ピン、ドット)	99,800	69,800
	PC-PR101(80桁、24ピン、ドット)	178,000	49,800
	PC-PR101L(80桁、24ピン、ドット)	158,000	54,800
	PC-PR101TL(80桁、24ピン、熱転写)	79,800	45,000
	PC-PR406(80桁、24ピン、熱転写)	99,800	34,800
	PC-PR405(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	25,800
	NM-9300S(80桁、24ピン、ドット)	253,000	59,800
	NM-9300S(80桁、24ピン、ドット)第2水準ROM付	278,000	69,800
	NM-9950(136桁、24ピン、ドット)	245,000	79,000
富士通	MB-27411(80桁、24ピン、ドット)	170,000	39,800
シャープ	CZ-8PK2(80桁、16ピン、ドット)	134,800	19,800
エプソン	AP-80K(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	32,800
	VP-80K(80桁、24ピン、ドット)	159,000	49,800
	VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	198,000	74,800

メーカー	品名	定価(円)	特価(円)
エプソン	FP-80K(80桁、16ピン、ドット)	189,000	21,800
	MP-80K(80桁、16ピン、ドット)	189,000	14,800
	MP-130K(136桁、24ピン、ドット)	510,000	29,800
	RP-80F/TIIK(80桁、16ピン、ドット)	189,000	24,800
スター	TR-24PC(80桁、24ピン、熱転写)	67,800	22,000
シチズン	CKP-5240PC(136桁、24ピン、ドット(新品)	145,000	79,800
カシオ	NW-24(MSX用80桁、24ピン、熱転写)	49,800	21,800
	プリンター		
N E C	PC-8023C	158,000	15,800
	PC-8027	99,800	19,800
	PC-6021	39,800	12,800
	PC-PR401	49,800	14,800
富士通	MB-27407(FM用熱転写プリンター)	79,800	19,800
エプソン	SP-80PC	62,800	17,000
	RP-80	89,000	16,000
	RP-80F/TII	84,800	13,800
	MP-80III F/T	138,000	12,800
シャープ	MZ-80BP5	142,000	18,000
	MZ-80P6	155,000	12,800
	MZ-1P02	138,000	39,800
	MZ-1P17	79,800	34,800
グラフテック	WX-4675(X-Yプロッター)	―――	39,800
精工舎	GP-250F	59,800	8,900
	GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	9,800
ロジテック	KP-5000(80桁、ドット、PC/FM用)	99,800	12,800
スーパーブレイン	SX-85C(80桁、ドット、FM用)	89,800	9,800
ブラザー	HR-5X(アップル用)	59,800	9,800
各社	PC.FM.X1.MSX対応プリンター	―――	6,800より
	4000文字カラーモニター		
N E C	PC-KD854(4000文字、アナログ)	89,800	42,800
	PC-KD551k(4000文字、デジタル)	99,800	39,800
	PC-8853N(4000文字、デジタル)	168,000	44,800
	PC-TV351(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	129,800	58,000
	PC-TV352(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	115,000	59,800
	PC-TV472(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	198,000	118,000
	N-5913(4000文字、アナログ)	138,000	69,800
シャープ	CU14-A4(4000文字、アナログ、デジタル)	89,800	38,000
	CZ-600D(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	129,800	69,800
	CZ-830D(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)(新品)	98,000	74,000
TAXAN	SV-630(4000文字、アナログ、デジタル)(新品)	75,800	42,800
	SV-650(4000文字、アナログ、デジタル)(新品)	89,800	44,800
三洋	CMT-147S(4000文字、アナログ)(新品)	74,800	45,800
各社	4000文字カラー(アナログ、デジタル)	―――	39,800より
	2000文字カラーモニター		
N E C	PC-8054(2000文字、デジタル)	89,800	24,800
シャープ	CZ-820D(2000文字、デジタル、TV)	79,800	37,800
	CZ-811D(2000文字、デジタル、TV)	89,800	36,800
	MZ-1D15(2000文字、デジタル)(新品限定1台)	79,800	29,800
	CU-14F1	64,800	28,800
東芝	PA-7161	168,000	26,800
富士通	MB-27343	79,800	19,800
日立	C12-2120	―――	26,800
各社	2000文字カラー	―――	19,000より
	1000文字カラーモニター		
N E C	PC-KD201(1000文字対応、デジタル)(新品限定1台)	―――	22,800
シャープ	14M111C	―――	18,800
三洋	CMT-140R	―――	17,000
各社	1000文字カラー	―――	14,000より
	レーザーディスク		
マランツ	LV-11CD(LV.CD.CDV新品)	148,000	89,800
	周辺機器・他		
N E C	SP2400FAST(2400ボーモデム)	99,800	29,800
	PC-6041(グリーンモニター)	49,800	9,800
パナソニック	FS-CA1(MSX用オーディオユニット)	―――	19,800
シャープ	VM-12(1200bpsモデム)	39,800	19,800
ヤマハ	YK-20(ミュージックキーボード)	29,800	19,800
各社	G3規格FAX(新品)	―――	68,000より
ビクター	GR-S55セット(S-VHS-Cビデオムービー)	288,000	169,000
	BR-C300セット(VHS-Cビデオムービー)	288,000	158,000
クラウン	CD-300(CDラジカセ)(新品)	―――	29,800
N E C	KD-1000(DATデジタルオーディオデッキ)(新品)	198,000	109,000
各社	6インチカラーTV(新品)	59,800	34,800

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申し込み下さい。

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認して下さい。

★誠に勝手ながら、8/14(日)は棚卸の為、渋谷駅前店はお休みさせていただきます。尚、通信販売の業務は行っております。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて
全国ネットであなたのマイコンを

日本マイコン流通センターからの 耳よりな お知らせ!!

お知らせ① 当社広告に掲載しております商品は、￥30,000以上ならばすべてクレジットによるお求めが出来ます。又、ボーナス払いの併用も出来ますのでお気軽にお問合せ下さい。

お知らせ② 広告ページ数などの関係上、掲載できない商品も数多くあります。各社マイコンをはじめ、周辺機器、ソフト等も取り扱っております。又、商品を組み合せての合計クレジットも可能です。お気軽にお問合せ下さい。

お知らせ③

毎週土曜・日曜・祝・祭日

激安 ソフト祭り 開催!!

最新ソフトから中古ソフトまで **大特価!!**

場所：㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前店

高価下取・買取

PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
4050文字モニター
とくに高く買います

日本マイコン流通センター

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

低金利 クレジットOK! (月々3,000円から) 3〜60回まで

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- 売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。

注意 NEC・シャープ・富士通以外の機種や、MSX・ゲーム機などはお電話にてお問合せ下さい。買取りができない場合があります。

今月のお買得中古品

SHARP MZ-2500 モデル30

限定5台

本体定価 MZ-2521 ~~￥198,000~~

在庫処分 大特価

￥59,800

回数	1回目	2回目以降
6回	￥10,888	￥10,500
10回	￥ 6,682	￥ 6,500
20回	￥ 4,768	￥ 3,400

●3.5インチFDD2基搭載

激安中古マイコン 月々3,000円よりクレジットOK!全国通信販売OK!

日本マイコン流通センター 広告9ページ目

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463]4455 (ヨシココ)

大阪受付06(364)1258／福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX.03(463)2394

ぜひご来店下さい。

大外ビル5F (1Fは大和銀行です) 北口(ハチ公口) 渋谷駅 明治通り

営業時間 AM10:00〜PM7:00

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2−3−2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊢5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊢451454〕

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積り申込書を用意しました。内容ご記入の上郵便にてお送り下さい。7日〜10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送り致します。又、FAXにての見積り申込みもお受け致します。

注意 この見積申込書はあくまでも見積りの申込みです。商品購入をお決め頂いている場合は当社広告3P目の申込方法をご覧下さい。

キリトリ線

《無料見積申込書》 昭和　年　月　日 日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前　　ご住所 〒　　TEL

購入予定日　年　月　職業　　年令　才　購入方法 現金・クレジット　分割の場合の希望額 月々　円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ9月号

NIDECOM SOFT
for Better Computer Living

極楽(エンターテイメント)、痛快(フィーリング)。まるかじり！

ARKANOID II

ジョイコントローラ付！
（ボリューム方式）

MSX-12■**アルカノイドII**　定価6,800円　● MSX2 MegaROM

あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能！ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載！しかも画面数は約2倍にアップ（対前作比）。アイテムも増えて、興奮度200％まちがいなし！

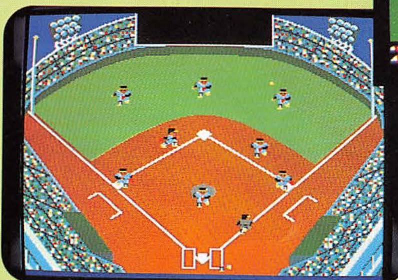
画面はテーブルゲーム用です

Super PIERROT スーパーピエロ

MSX-13■**スーパーピエロ**　定価5,800円　● MSX MSX2 MegaROM

パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱいだ！





Victorious NINE II 高校野球編

MSX-11■**ビクトリアスナインII**
定価5,800円　● MSX2 MegaROM

誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園！となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。



AMERICAN SOCCER

MSX-15
アメリカン・サッカー
■**アメリカン・サッカー**　定価5,800円 ● MSX2（ROM版）

面倒なルールは一切なし！オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング、スピリットこそが勝利へのカギを握る！

The COCKPIT

MSX-14■**ザ・コックピット**
定価6,800円　● MSX2 MegaROM

進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクニックの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派！





（提供：JALフォトサービス）

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代) FAX03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国有名パソコンショップでお求めいただけます。

MSX は、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
MegaROM は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

マイコンBASICマガジン第七巻第九号通巻七十五号昭和六十三年八月二十五日印刷　昭和六十三年九月一日発行　昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111　定価380円(送料80円)　雑誌18361-09　T4911836109385